

Reportajes de las últimas ferias

Zandvoort, Cartagena, São Paulo, Brasilia, Japón

SONYC

El juego del año











Sumario

Nº 40 · IV ÉPOCA · DICIEMBRE 1997 · 1000 PTAS



Nuts



Tweety's Choise







Bomberman 2





Y además ...



La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Pazos
Angel Carmona
Juan Miguel Gutiérrez
José María Alonso
Ángel Cullá
José María Pacheco
Diego Millán
José Carlos Clemente
Javier Dorado
Antonio Burguera
Daniel Gallimberti (Argentina)
Ricardo Jurczyk Pinheiro (Brasil)
Kuniji Ikeda (Japón)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
José María Alonso
Ricardo Suárez
Elvis Gallegos
Víctor Manuel Sánchez Haro
Stephan Szarafinski (Holanda)
Kuniji Ikeda (Japón)
Rogério Bello dos Santos (Brasil)
Werner A. Roder Kai (Brasil)

MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
DIXITAL 21

IMPRIME
TORCULO Artes Gráficas, S.A.L.

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: Cobra Software
MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.

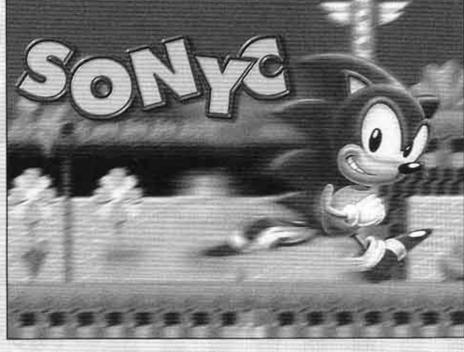
Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

editorial

Un año nuevo muy prometedor

Muy pronto entraremos en un nuevo año, un 1998 que seguramente nos traerá muchas más novedades de las que hemos visto durante el presente año. Sin embargo, a pesar de la práctica ausencia de producciones internacionales, éste ha sido un buen período para el software español, destacando además dos títulos, Pentaro Odyssey y Sonyc, que han logrado una gran popularidad fuera de nuestras fronteras. El primer paso, el de la difusión en prácticamente todos los medios de comunicación de MSX, ya está dado, ahora sólo queda que la respuesta de los usuarios sea aceptable y los que puedan compren los juegos.



Si en el pasado número incluíamos un comentario "a fondo" del Pentaro Odyssey, del cual ya está en preparación una segunda parte, en esta ocasión le ha tocado el turno al Sonyc, un juego que muy pocos creerían ver en un MSX. Como todas las cosas buenas, hemos tenido que esperar bastante para ver concluído este divertido juego, pero al final ha valido la pena. Para los que ya tengáis el juego probad a cargarlo el día de Navidad y os encontraréis con una sorpresa.

En esta ocasión encontraréis bastantes más reportajes de encuentros y ferias de lo normal, debido en parte al restraso de la revista y a que todos se han celebrado en fechas muy próximas entre sí. Nos queda sin embargo, el reportaje del encuentro de Barcelona, del que intentaremos ofrecer un reportaje en el próximo número.

Vuelve en esta ocasión la sección From Internet. A pesar de que algunos lectores se ofrecieron en un primer momento a colaborar, al final, como ya nos temíamos, hemos sido nosotros nuevamente los encagados de montar la sección. Intentaremos mejorar y ampliar esta sección en los próximos números. También incluimos un calendario del próximo año en la contraportada, que por cierto nos ha llevado un día de trabajo hacerlo, casi tanto como los dos días que hemos necesitado para montar la portada.

Que paséis unas felices fiestas.

noticias

La revista holandesa MCCM 89 nos presenta su penúltimo número

MCCM
Aktu Publications BV
Antwoordnummer 10237
1000 PA Amsterdam
Holanda

Nos encontramos ante el penúltimo número de la popular revista holandesa. El último número (MCCM 90) está siendo preparado cuidadosamente y según nos ha comentado Frank Druijff –redactor jefe– incluirá dos completos CD's con *software* MSX de todos los tiempos. Recordamos que estos dos CD's sólo los recibirán los suscriptores.

Aunque el número 90 debía salir a finales de septiembre, por motivos de salud de dos importantes redactores de la revista, ésta probablemente saldrá en el mes de noviembre. Con la MCCM 89 se entregan nuevamente dos disquetes, uno el propio de la revista (con las imágenes de la sección Art Gallery, listados de programas, utilidades,... y hasta una demo de lo que será un nuevo disco de música pop para Moonsound) y un segundo disco con una demo de Delta Soft.

La revista se divide en bastantes secciones, una de noticias breves, otra destinada exclusivamente a comentar las revistas en papel y otra exclusiva para las *diskmagazines*.

Dentro de las novedades, John van Poelgeest (habitual colaborador de la revista, especializado en temas musicales) nos habla del editor "Oracle" (vers.1.00) creado por Fuzzy Logic. A continuación Frank nos habla de la demo bélica "Bismarck" del grupo Delta Soft. Los artículos más técnicos nos hablan del "TTA-Compiler 1.10". También hacen una comparativa entre distintos programas terminales de comunicaciones: el "ERIX 1.02", el "Cacis 1.2" y el "Term". Además, comentan el "PLR's Program Manager" ("Norton Commander" para MSX) que entregan con su disco.

Con motivo de su presentación en Tilburg, comentan también el "Solid Snake" en inglés, distribuido en la feria por Fony, de distribución gratuita y que puede conseguirse en Internet; y el "Pentaro Odyssey" (con fotografías en color). En las páginas centrales incluyen un montaje fotográfico en color con algunos momentos de la pasada feria de Tilburg.

Próximo encuentro en Madrid

El Club MSX Power Replay nos informa que la próxima reunión de usuarios en la capital española tendrá lugar el sábado, 8 de Marzo de 1998. El precio de la entrada será el mismo de siempre, 500 ptas, salvo que los organizadores encuentren un local más económico.

Para contactar con los organizadores dirigirse a Rafa Corrales del Club MSX Power Replay.

Primer encuentro de usuarios en la capital italiana

A finales de noviembre tendrá lugar en Roma un encuentro de usuarios, a los que están invitados diversos grupos y usuarios tanto italianos como españoles, holandeses, franceses,...

Para más información dirigirse a:

Salvatore: Tel.06/87149783

ó bien a:

Fausto Mollichella
Tel. 06/59604551
Via di Grotta Perfetta, 130
00142 Roma

SD Mesxes celebra su edición número 10 con un número especial

La suscripción, 4 números, cuesta 2.000 ptas. El precio para Europa es de 2.800 ptas y de 3.200 ptas para América.

Club Mesxes
Manacor, 16 - 1º1ª
07006 Palma de Mallorca
Tel. (971) 46 17 13
email: mesxes@redestb.es
ramon.s@arrakis.es
www.redestb.es/personal/mluna/mesxes

La nueva edición de este fanzine viene más cargada de contenidos que nunca y, por si fuera poco, se nota una gran mejora en la maquetación del mismo, sobre todo por en cuanto a las fotografías.

En este número hacen unos extensos comentarios a los juegos No Name, Pentaro Odyssey y Rolling Thunder, así como un análisis de la unidad ZIP y CD Rom para el interface IDE. Por supuesto, no faltan las habituales páginas dedicadas a la programación, reflejadas en las secciones "VDP Blaster" que explica cómo crear distorsiones de la pantalla, "Ensamblando" en donde se analiza el manejo de discos desde ensamblador y también comentan el Command 2.41.

En el fanzine aparecen dos nuevas secciones. Una de ellas es "De cuentos y leyendas", coordinada por Juan Miguel Gutiérrez y que descubre algunos misterios que esconden juegos muy conocidos, como la saga YS. La otra sección nueva es "Juegos de Antaño", que hará un repaso a viejos juegos de MSX, empezando por Herzog. En este número tenemos el regreso de la sección "Secta Mesexes", una de las más locas del fanzine, que se completa con una entrevista a un conocido club de MSX: Club Mesxes.

El fanzine incluye además un artículo de la XI Reunión de usuarios en Barcelona (que ellos denominan abreviadamente como "XI RU BCN"). Tampoco faltan las secciones fijas como el comentario de los magazines que van saliendo, la sección de trucos, anuncios y las noticias breves, obtenidas la mayoría de Internet.



Todo sobre el sistema multimedia en MSX en el fanzine italiano ICM

El *fanzine* italiano está dedicando sus últimos números al MSX como un sistema multimedia. Son varios artículos publicados sobre el tema y bastante amplios. En el número 25 nos hablan más sobre el tema (discos duros, CD ROM, etc., etc.).

En este número el grupo ICM también nos cuenta que ya disponen de su propio espacio Web en Internet (*http://free.sofit.it/icm*), también nos dicen que el MSX Club Jesi tiene prácticamente terminado un conversor de VGA a RGB (conector Scart de 21 pines), con lo que podremos utilizar un monitor de PC con nuestro MSX. Las páginas centrales del *fanzine*, a todo color, son un resumen de las últimas producciones españolas ("No Name", "Lilo", "Pentaro" y "Sonyc"). En las páginas finales nos encontramos con la tercera parte de cómo terminar el "Xak 2" (con mapas incluidos).

El ICM26/27 es un número doble. Nuevamente nos encontramos con información más que suficiente sobre todo lo que necesitamos saber para convertir nuestro MSX en un potente sistema (instalarle un HD, CD ROM, expansor de slots,...). Nos comentan también el funcionamiento de la utilidad "Logiboot", nuestro programa "CD Player", y el copión y lector de EPROM desarrollado por Leonardo Padial. También nos hablan del expansor de 4 slots G.DOS, desarrollado en Italia por Gilberto D'Osvaldo. En este número concluye el amplio comentario de cómo terminar el "Xak 2". Por supuesto el *fanzine* incluye más artículos y secciones.

ICM #28 (Septiembre-Octubre)

La portada de este número, la imagen de un dinosaurio, tiene la característica de que está preparada para ser visualizada con unas gafas 3D, que por supuesto también nos entregan.

En este número nos hablan del pasado encuentro de Zandvoort, anuncian el ACCNET, Eurolink, así como del encuentro de Barcelona. También comentan un producto italiano, el "Scheda SCC Ram" compuesto de un cartucho SCC RAM, con el que es posible ejecutar los ficheros .ROM, muy de moda últimamente con las aparición de los diversos emuladores. El programa es de MC Soft y lo distribuye el Club Mondo MSX en Italia. Como curiosidad nos comentan la cámara Canon EOS (de la que ya os hablamos nosotros hace unos años) que es posible controlar (exposición, sensibilidad, abertura del diafragma,...) con el MSX a través de un interface específico (también disponible para IBM).

También encontramos un esquema de cómo adaptar la salida RGB analógica de un ordenador Amiga para hacerla compatible con la de una señal VGA. Siguiendo ese esquema, según la revista, se podría igualmente adaptar la señal para el RGB de los MSX2. También nos hablan de un programa de videotitulación llamado GESER80, distribuido también por el Club Mondo MSX.

"Mines" es un programa superconocido por los PCeros, y que ahora también es posible conseguir en versión para MSX. El autor del juego es Morandi Maurizio (M&M Softworks) y cuenta con música FM/Audio de Emilio Testa. El juego puede solicitarse al Club ICM directamente.

Desde ahora también los lectores de MSX ICM pueden optar por suscribirse a la diskmagazine holandesa FutureDisk, que es entregada junto con su fanzine.

Finalmente, en la sección de trucos tenemos dos cargadores, uno para el Antares y otro para el Street Neo Fighter 2.

A partir de los próximos números no incluiremos información tan detallada de todos los *fanzines*, especialmente de aquellos que ya son conocidos. Tan sólo comentaremos aquellas noticias que incluyan y puedan ser de interés general para la mayoría. Eso sí, no dejaremos de comentar las nuevas publicaciones que aparezcan. La razón no es otra que la de evitar inundar estas páginas de comentarios de publicaciones, que al fin y al cabo muchos ya conocéis, dejando más espacio para otro tipo de noticias.

XSW, fanzine editado en Holanda

XSW es un *fanzine* formato A4 (encuadernado en canutillo y con impresión láser) editado en Holanda por la gente de MSX NBNO. El *fanzine* es de periodicidad bimestral y en sus 28 páginas nos encontramos principalmente con comentarios de *software*, *fanzines*, *diskmagazines*, y algún que otro artículo técnico.

En su número 17 nos encontramos con lo siguiente: Comentan las diskmagazines "Defender 3" (Sargon) y "Sunrise Magazine 19"; las revistas MSX-User 10 y MCCM 88 y 89; el disco musical (sólo MSX Audio) llamado "Musix Dizk1" producido por Surrec (Richard Bosch y Martijn Reemeyer). También comentan 3 CD's con *software*: "XTORY 1", "101 Programs" y "MegaBytes for MSX1", este último producido por la holandesa NibbleCopy y distribuido por MSX NBNO al precio de 35 florines. También incluyen el último capítulo de cómo terminar el "Pumpkin Adventure III" y nos hablan de una aplicación para Moonsound llamada "Amiga MOD-stripper", producida por Xelasoft y Club De Amsterdammer. Tan sólo nos quedan un par de artículos: uno es una especie de curso (van por el capítulo 7) donde nos hablan a fondo de las unidades de disco (lectura y escritura de sectores, búsquedas,...) y en el otro nos hablan de la SRAM del MSX Turbo R (incluyen el programa en ensamblador CMDSRAM y su cargador en Basic).



Justo al borde del cierre de nuestra revista recibimos su último número, el XSW 18 (nov-dic'97). En este número comentan la Hnostar 39, SD Mesxes 10, Track 3, Dark Voyage, Tecno Trance, Pentius, Tweety's Choise, Bomberman 2, Sunrise 8 Slots Expander, feria de Zandvoort, Open Dag MCD, ... También encontramos una tabla en la que aparecen todos los enemigos del Pumpkin Adventure III con sus respectivos niveles de fuerza, magia, experiencia, así como del lugar donde se encuentran.

Como curiosidad, decir que XSW es el único fanzine, que nosotros conocemos, que cobra los módulos de publicidad (desde 10 florines un A6 hasta 25 florines un A4, lo que tampoco es mucho).

XSW-Magazine
Molenweg, 17
5342 TA Oss
Holanda
Tel. 0412-630653
0654-642288
www.tip.nl/users/m.broek

El precio del ejemplar cuesta 6 florines y el de a suscripción anual, 6 números, cuesta 35 florines.

MSX TOP 10
(cuarto trimestre de 1997)

TOP	JUEGO	TENDENCIA
1	SD Snatcher	sube
2	Solid Snake	sube
3	Sonyc	entra en la lista
4	No Name	sube
5	YS III	entra en la lista
6	Pentaro Odyssey	entra en la lista
7	Princess Maker	entra en la lista
8	Illusion City	baja
9	Multiplex	entra en la lista
10	QQ-QWK	baja

(← entra en la lista, sube, baja, se mantiene)

Enviar vuestras votaciones por FidoNet a MSX Boixos Club, o por Internet a msx_boixos@redestb.es
www.redestb.es/personal/rcastillo/top10.htm





Futuredisk 32 y 33

El grupo holandés empieza a interesarse por el software español

Para adquirir la FutureDisk debéis suscribiros por 6 números (para números sueltos consultar). El precio de la suscripción es de 2.600 ptas, incluyendo gastos de envío. El pago de la suscripción debéis realizarlo al Club, no tenéis que enviar el dinero a Holanda.

La edición número 34 estará disponible a finales de Noviembre, y el siguiente número a finales de Enero.

El programa PLR Program Manager es de dominio público. Aquí tenéis la dirección de su autor por si alguno está interesado en conseguir el programa:

Piet Loeve
Computer Club Rijnmond
Vettenoordstraat 65b
3131 TP Vlaardingen
Holanda

El disco musical Music Maniac tiene un precio aproximado de 750 ptas y puede adquirirse en:

Kenda Software Team
Kotrijksesteenweg 229
8530 Harelbeke
(Bélgica)

En esta ocasión no comentaremos el FutureDisk 31, pues este disco ya lo habéis recibido todos con el pasado número de nuestra revista y no precisa comentario.

Estos muchachos de FutureDisk están sacando su *diskmagazine* en tiempo récord. A finales de Julio recibíamos el FutureDisk 31, en Agosto en FD 32 y en Septiembre el FD 33 (edición especial para Zandvoort). Vamos primero con el FutureDisk 32.

Lo más destacable de este número es que entregan en exclusiva la primera promo jugable del "CoreDump". Esta promo tiene algunos fallos, que posteriormente Cas Cremers arregló dando lugar a una nueva promo jugable que fue lanzada además en Internet. Sin embargo, ambas promos son dife-

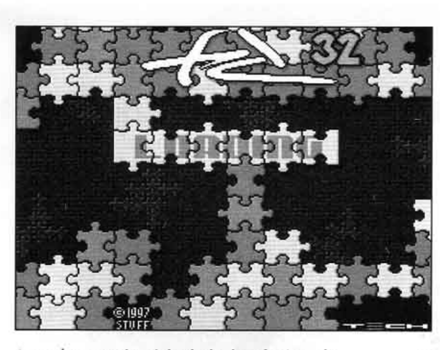


rentes, cambia un poco el escenario y cambian también algunos enemigos.

Como siempre, la FutureDisk nos trae tres composiciones creadas para Moonsound, que son las siguientes: "Wolves in the snow", "Theme of Emily" y "Village", todas ellas creadas por J. Hassink. Para escucharlas se puede usar el *replayer* incluido en la propia FD o bien cargarlas con el "Moonblaster". Uno de los problemas que deben solucionar es la rutina de texto empleada (la misma de FSC utilizada en el "Quasar"), ya que ésta no permite reproducir música Moonsound.

Una de las ventajas es la gran cantidad de traducciones al inglés, prácticamente traducen todo, aunque siempre hay algunos artículos que quedan sin traducir (la solución completa del "Burai 2", en la sección de trucos, por ejemplo).

En la Editorial nos comentan que en Holanda van a echar bastante en falta la MCCM, y han sido varios los que han estado estudiando la posibilidad de crear una revista que ocupe el puesto dejado por la MCCM. Según ellos, ni la FutureDisk y MGF juntas son suficientes para hacer llegar las noticias a todos los usuarios de Holanda. La falta de una revista así pondría en serio peli-



gro la continuidad de las ferias de Zandvoort y Tilburg.

En el apartado de Software nos dan su opinión sobre "Dark Voyage", un disco musical del recién renovado Compjoetania TNG. En este disco hay 30 músicas y participaron varios compositores, y en general se merece un aprobado (a pesar de contar algunos fallos en la programación). También comentan el "Turtle Mania" (sí, ya sabemos que no funciona en Turbo R...), la demo musical "Techno Trance" (le dan un aprobado) y el resto se lo dedican a varios desarrollos españoles, como el "Pentaro Odyssey" (han quedado sorprendidos por la presentación del mismo, y en cuanto al juego en sí dejan que sea el propio lector quien lo valore dependiendo de sus gustos).

También comentan las traducciones al inglés del "Golvellius" y "Sanatorium of Romance", distribuidas por FKD Fan. En cuanto al "Sonyc", no sólo les gustó la presentación (según ellos incluso mejor que la del "Pentaro", y eso que no han visto la última versión...) sino que lo califican con un 10 rotundo, es más, lo citan como el mejor juego de MSX realizado en Europa. También comentan el "Unreal World 2 Promo", aunque se trata de una versión beta que nosotros les hicimos llegar en su día, y que no se corresponde con la versión definitiva del mismo.

Su lista de los "TOP 10" queda así:
1º. Sonyc
2º. No Name
3º. Lilo
4º. Ruby & Hade
5º. Pumpkin Adventure III
6º. Akin
7º. Pentaro Odyssey
8º. Tetris 2
9º. Match Maniac
10º. Shrines of Enigma

Para entender su sistema de puntuaciones debemos leer un pequeño apartado donde nos explican todo el proceso: cada mes restan 5 puntos a todos, lo que permite que puedan entrar más fácilmente nuevos títulos en la lista.

En el apartado de revistas y publicaciones, comentan la XSW 16, Sunrise 19/MGF 14, Track 2 y nuestra Hnostar 39.

En el curso de programación nos hablan del Pascal (en la parte holandesa también del *screen* 4). En la sección de trucos incluyen algunas ayudas para el "CoreDump", y en la sección Miscellaneous nos encontramos con noticias, agenda de fechas de próximas ferias, además de un cuestionario, etc.

FutureDisk 33

Con motivo de la feria de Zandvoort FutureDisk presentó esta edición especial, que cuenta además con un pequeño juego llamado SD BAL desarrollado por Fony. El juego es del estilo ping-pong, en el que pueden jugar dos jugadores, un jugador contra el ordenador, o el ordenador contra el propio ordenador. En cuanto al contenido



de la revista, comentan el juego español Rolling Thunder. También comentan el PLR Program Manager que viene a ser un Norton Utilities para MSX, el cual permite recuperar ficheros borrados, comprimir/descomprimir ficheros .PMA y .LZH, e incluso permite crear subdirectorios bajo el sistema DOS1. También comentan el Music Maniac, un disco musical para FM/Audio realizado en Bélgica por el grupo Kenda, al que califican de muy bueno. También nos avanzan un poco sobre el The Lost World, próximo lanzamiento de Umax. En la sección trucos tenemos una lista con todos los movimientos del juego Street Neo Fighter. Mientras que la lista de su TOP10 no varía con respecto al número anterior.



MGF #14 & Sunrise #19

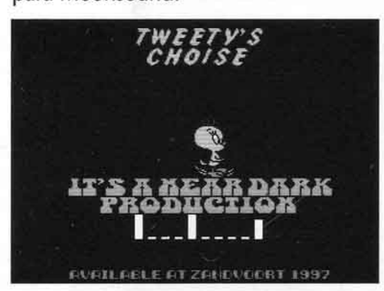
¿Por qué incluimos dos *diskmagazines* dentro del mismo comentario? La respuesta es bien sencilla, se trata exactamente de la misma *diskmagazine*. Después del fracasado intento de unión entre Sunrise y UMF (de quienes no hemos vuelto a tener noticias), Sunrise intentó lo mismo, pero en esta ocasión con MGF, y según parece ha vuelto a resultar un fracaso, aunque eso es una historia bastante larga que merece un comentario aparte... pero que termina con la publicación del último número de Sunrise. Sí, la Sunrise Magazine 20 será el último número.

Os preguntaréis qué *diskmagazine* ha resultado de la unión de los dos grupos. En realidad es un número más de MGF, con sus mismos redactores, estilo, etc. sólo que se hace llamar MGF y Sunrise Magazine a la vez (en principio mientras no se decidiesen por uno u otro). Esto ha levantado un poco de polémica entre los suscriptores, porque uno paga una Sunrise y espera que le entreguen una Sunrise y no una MGF, hasta cierto punto bastante lógico. Además, siempre hay quien puede estar suscrito a ambas publicaciones.



En principio Sunrise se encarga (o mejor dicho, se encargaba) de la distribución de este número, aunque lo cierto es que nosotros hemos recibido discos por ambas partes, cada uno con su etiqueta totalmente diferentes.

Junto con este disco, Sunrise entrega también un disco extra. En esta ocasión este disco incluye diversas aplicaciones para Graphics 9000 (nosotros nos hemos encargado de hacer llegar uno de estos discos a los pocos usuarios de GFX9000 españoles). El próximo disco (que saldrá con el Sunrise Magazine 20) incluirá aplicaciones para Moonsound.



En cuanto al contenido de este número se echa en falta la inclusión de textos en inglés, es que sólo nos encontramos con 7 textos... Uno de ellos es la introducción, donde nos cuentan el motivo de la falta de textos en inglés (falta de tiempo para organizar y traducir al inglés), también nos hablan de la unión de MGF/Sunrise (que después resultaría un fracaso), y del disco extra exclusivo para los usuarios de Graphics 9000. Van tres textos y quedan sólo cuatro, que se reparten en citar al "Pentaro Odyssey" (ni tan siquiera lo comentan), una explicación de como reproducir música Midi con Moonsound, comentario de un *fanzine* realizado en Austria (MSX/PC Club Journal 3/96) y en la sección de trucos nos comentan algunos movimientos tácticos para el "Great Strategy 2". ¿Y esto es todo? Pues desgraciadamente sí, esto es lo poco que se puede leer en inglés.

Goblin: MSX Twin VDP System

Una de las últimas sorpresas provenientes de Japón es el proyecto "Goblin". Realizado por el grupo Doragon Softwork, se trata de un cartucho que añade un segundo VDP9958 al MSX2+ o Turbo R, sin embargo nuestras fuentes en Japón nos dicen que también servirá para MSX2 y MSX1. La salida de video será RGB, por lo que será necesario tener un monitor o TV con esta entrada. Las ventajas de tener dos videoprocesadores al mismo tiempo son enormes, imaginaros tener doble scroll al mismo tiempo, mezclar diferentes modos de pantalla (screen 6 con screen 12 por ejemplo), tener el doble de sprites en pantalla, pudiendo ocultarlos y mezclarlos,... Los japoneses ya están haciendo un juego (Tobidase Daisakusen) para este nuevo sistema, del cual aún desconocemos bastante. La licencia de fabricación del cartucho será libre, es decir, cualquiera podrá hacerlo, igual que ya ocurre con el MegaSCSI. Se espera que esté disponible para el verano próximo y se calcula que tendrá un precio final de 20.000 yenes.

Nuevo número de FreeSoft Magazine

Fausto Mollichella realiza este boletín italiano que puede resultar interesante a la hora de encontrar material de segunda mano, pues en él aparecen varias listas de usuarios italianos con todo tipo de material (ordenadores, impresoras, cables, monitores, piezas de recambio...). También incluyen trucos, anuncios breves, noticias, etc. En sus últimos números han reproducido además, algunas páginas *Web* como la nuestra o la de MiriSoft.

En su último número 22 (mes de septiembre-octubre) comentan y anuncian abundante material español, como nuestro CD Energy, el Sonyc, Xtory II, Combat Tetris, y el interface ACCNET.

Junto con el boletín hemos recibido también un disquete con la promo del CoreDump, que ya teníamos al estar también disponible en la página Web del grupo Parallax. También nos hablan de las traducciones del SD Snatcher, Solid Snake y Dragon Slayer 6 al italiano realizadas por el club Beccacivetta (familia Poggi). ¿Habrá alguien que no tenga traducido estos juegos en su idioma?

FreeSoft Magazine ha cambiado de dirección, pasando a ser ahora la siguiente:

FREESOFT MAGAZINE
Fausto Mollichella
Via di Grotta Perfetta, 130
00142 Roma
Italia

NUEVO FANZINE

Se avecina un nuevo fanzine realizado en nuestro país. El autor de la idea, Manuel Dopico, nos ha avanzado que el fanzine se llamará MOAI Soft, y en su primer número tienen pensado hacernos una entrevista. El fanzine promete ser de un estilo totalmente diferente al resto. Os seguiremos informando...

PENTARO ODYSSEY 2

Sí, Cabinet ya está trabajando en una segunda parte del conocido Pentaro, la cual podría estar terminada incluso en los primeros meses del próximo año. Por supuesto, esta segunda parte contará con algunas novedades.

MSX Seed

En Japón uno puede encontrarse con diferentes publicaciones, eso sí, en completo japonés, y MSX SEED es una de ellas. El *fanzine* es bimestral y tiene un precio de 600¥ (los suscriptores tienen un pequeño descuento).

Nosotros pedimos que nos enviasen el número de Junio-Julio porque en él sale comentado nuestro "Suplemento en Disco #1", sí aquel primer suplemento en disco que sacamos hace algunos añitos...

La calidad del *fanzine* no es muy buena, pero está bien presentado y encuadernado. En él nos encontramos con bastantes comentarios de juegos, ilustrados además con fotografías. Así, por ejemplo, nos encontramos con títulos totalmente desconocidos para nosotros: "Glorious Days", "Blue Eyes Vol.2", "Amateuris M", "Echikuso8", "Black Selenade", "FFP", "Garanty",...



MSX Brazilian Club presenta el primer número de su revista MSX WORLD Magazine

La revista MSX WORLD tiene un precio de 10,50 R$ (reales, de un valor aproximado al dólar). Los interesados en adquirirlo deben escribir a:

MSX Brazilian Team
Marco A. Heidtmann
Trav. Mauriti, 2273 - Marco
66093-180 Belém - Pará
Brasil
Tel.(091) 228 28 74
Email: mbt@libnet.com.br



Nuestros amigos brasileños acaban de lanzar el primer número de su revista, una revista que ha visto retrasada su salida, pero ha valido la pena esperar, ya que el resultado final es una publicación bastante completa de contenidos y bien presentada. Tanto la portada y contraportada están impresas a color (la contraportada nos muestra algunos puntos turísticos de la ciudad de Belem).

Al tratarse de un primer número, dirigido especialmente a aquellos brasileños descolgados del sistema, toda la revista viene a ser un resumen general de todas las novedades que han circulado por Brasil en los últimos meses. Especialmente destacable resultan las páginas dedicadas al sistema en España (parece que España se ha vuelto, junto con Japón y Holanda, uno de los principales países MeSeXeros, como dicen algunos). Hacen un repaso a los publicaciones que aquí editamos (Hnostar, SD Mesxes, Eurolink), nos hablan del proyecto ACCNET (más que un proyecto ya es una realidad), de los juegos Pentaro, Sonyc, ...

También encontramos noticias referidas a su país, como la presentación del nuevo formato gráfico MBF del grupo Bitatwork (que es de dominio público), el programa ExecROM para cargar los ficheros .ROM. Marco también nos ofrece un completo artículo del MegaSCSI y su funcionamiento, así como otro amplio artículo en el que nos explica cómo conectar el MSX a una red BBS o a Internet. No podemos olvidarnos tampoco del reportaje sobre el segundo encuentro de Brasilia (que nosotros también incluimos en este número), y un repaso a los diferentes emuladores de MSX que hay para PC.

En las páginas finales de la revista tenemos una descripción de los componentes del Club MBT, así como la lista de proyectos que ha llevado y llevarán a cabo este club.

La maquetación está bastante bien, con gran variedad de titulares y secciones, así como la calidad de las fotografías. Les deseamos toda la suerte del mundo, pues levantar una revista de MSX en los tiempos que corren no es tarea fácil.

Ya está disponible el Video 9000

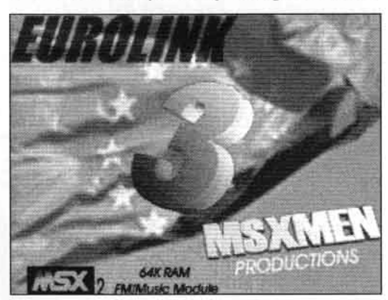
El Video9000 es un aparato con el que podemos digitalizar y superimponer imágenes con el Graphics9000. Para ello es necesario hacer unas modificaciones en el Graphics9000, por lo que hay que enviar a Holanda el GFX para su instalación. Es posible digitalizar en 256x212, 512x212 (sin ser en modo entrelazado ni a pantalla completa "overscan"), en 256x424 y 512x424 (modos B1 y B3 entrelazado), y en 384x290 (modo B2 "overscan" no entrelazado). De hecho estas son las resoluciones que maneja el GFX con 32768 colores. La superimposición es posible en todos los modos del GFX a excepción de los modos B5 y B6 (high-scan modes),si bien esto no es problema porque los monitores MSX no pueden mostrarlos.

Las imágenes digitalizadas se graban en formato VGF, aunque nosotros hemos pedido que incluyan la posibilidad de guardar o convertir la imagen a formatos conocidos como BMP, para darle mayor utilidad. Y ya están trabajando en ello, aunque lo más probable es que primero incluyan una opción para guardar las imágenes en formato MIF, si es que los franceses facilitan las rutinas necesarias.

Eurolink 3 versión inglesa

Para pedir el Eurolink debéis solicitarlo a :
MSX MEN
Ramon Ribas
C/.Sardenya, 379 atic 3ª
08025 Barcelona
Tel.(93) 458 80 11

Eurolink es la única diskmagazine que se hace en nuestro país, y además de una muy buena calidad se realiza en dos versiones, la española y la inglesa. Precisamente la versión que nosotros tenemos es la inglesa, que fue la primera en salir. La diskmagazine la hacen prácticamente dos usuarios, que por cierto viven a muchos kilómetros de distancia, Daniel Zorita (Valladolid) y Ramón Ribas (Barcelona), aunque también cuentan con colaboradores españoles (gente del Club Mesxes, por ejemplo) y extranjeros (Holanda, Japón,...). La publicación incluye una amplia variedad de artículos.



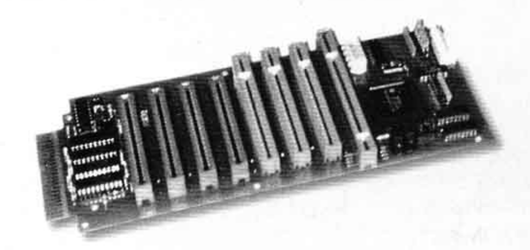
Este número viene cargado con bastantes noticias de Japón, con comentarios del Goblin, Acrobat, reportajes de encuentros,... además de comentar las ferias Madrid, Barcelona y Tilburg. Algo que diferencia a esta diskmagazine del resto es su esquema totalmente distinto, y con una ventaja, y es que podemos ver algunas imágenes digitalizadas de los encuentros (en screen 8) o de cualquier otro tema. Además, junto a cada imagen se incluye un pie de foto con la descripción (un texto en scroll).

En este número también encontraremos una interesante y amplia entrevista con uno de los principales hombres de Abyss, Olivier Hustin, quien por cierto estuvo en el IX encuentro de Barcelona.

Como publicación española no faltan artículos sobre todo lo que estamos realizando los españoles, por una parte están los juegos como Pentaro, Vader, KPI Ball (todavía sin terminar), Sonyc, Rolling Thunder, discos musicales como Unreal World 2, o las utilidades como el lector de correo offline Quick QWK de David Madurga (quien por cierto también está trabajando conjuntamente con el holandés Joost Klootwijk intentando conseguir realizar el programa TCP/IP para acceso a Internet con el MSX). Además del soft nacional, también encontraremos abundantes novedades procedentes de Japón, Holanda, y en menor medida de otros países.



Por supuesto, al Eurolink tampoco le falta música de fondo para acompañar la lectura (el sistema de lectura de texto que emplea es mediante scroll). En definitiva, se trata de una buena publicación, con la que además no tendremos problemas de lectura si compramos la edición en castellano.



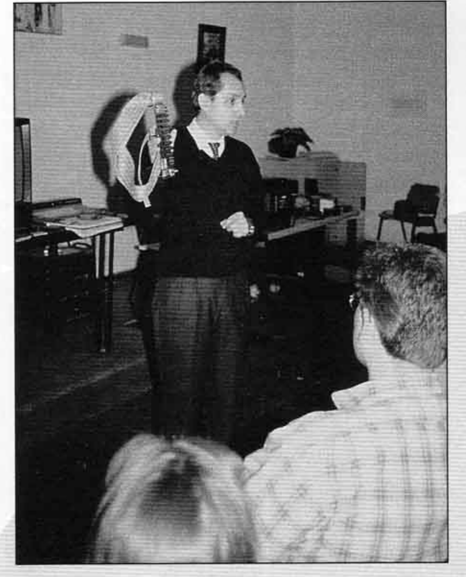
Leonardo Padial nos presenta su
nuevo hardware

Tras un período de silencio dedicado al desarrollo, Leonardo Padial ha dado a conocer un adelanto de sus nuevos productos, destinados a configurar el futuro del MSX en 16 bits.

La presentación en el pasado **XI encuentro de usuarios en Barcelona** del nuevo expansor de slots ha dado el "pistoletazo" de salida hacia el diseño de la nueva arquitectura de 16/32 bits. Leonardo quiere recordar que los actuales poseedores de algún modelo de expansor no van a tener que tirar el suyo, dado que realiza una opción de recompra, eso sí, según modelos:

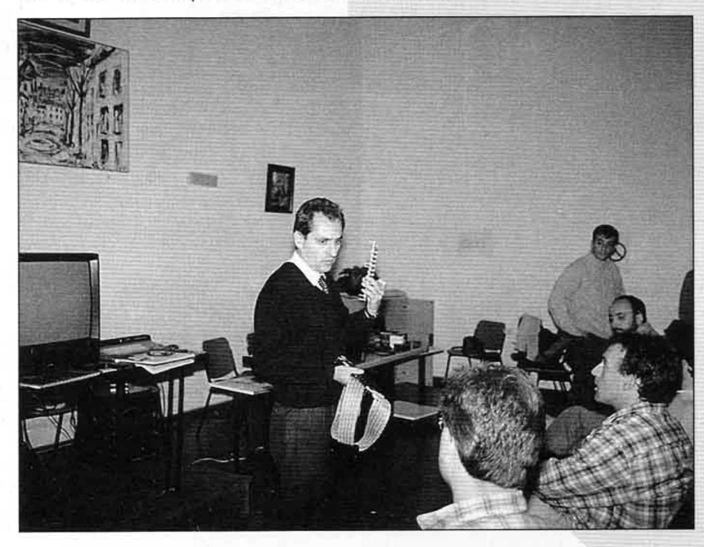
- antiguos modelos de Leonardo Padial: 10.000 ptas de descuento
- otros modelos más sencillos (CIEL, Sunrise, Gouda): 2.000 ptas de descuento

Esto es debido a que los demás modelos no incluyen muchos componentes que se puedan reaprovechar, salvo los slots de 8 bits.



Ahora le ha tocado el turno al **interfaz de teclado**, la solución ideal para sustituir los ya viejos y maltrechos teclados de nuestros ordenadores. Se presenta en formato de cartucho (de un tamaño un poco superior a un cartucho Konami), con un precio de 7.000 ptas., y está ya disponible en el catálogo del club MSX Power Replay.

Pero sin duda alguna, la estrella de estos nuevos desarrollos será la futura tarjeta con procesador directo **Z380**, actualmente en diseño, con un coste realmente bajo (no superior a las 17.000 ptas). De momento no es posible adelantar todas las características técnicas de dicha tarjeta, aunque sí es posible saber que contará con un procesador a 18 MHz, bus de datos de 16 bits e introducirá novedosas características a la arquitectura del MSX (memoria lineal, coprocesamiento de cálculo...), además de ser absolutamente compatible (hardware y software) con la actual arquitectura de 8 bits. Con casi seguridad, estará completa para presentarla en la próxima reunión de Madrid, que tendrá lugar en el mes de Marzo.



Leonardo también ha dado a conocer la idea de lo que sería **el primer periférico de 16 bits para MSX**. Se trataría de una completa **tarjeta de comunicaciones**, tanto analógica (telefonía básica) como digital (para RDSI). Constaría de un potentísimo procesador digital (DSP), capaz de descomprimir rápidamente formatos como JPEG, GIF,..., así como realizar operaciones más cotidianas (protocolo,...). Será utilizable tanto para la gestión de las funciones del módem (modo conectado) como para su utilización en funciones de aceleración de cálculo (modo desconectado) descargando al procesador central de trabajo, incluyendo su propia memoria de datos y programa, y pudiendo realizar funciones de descompresión de gráficos,...

Toda ésta y más información referente a los últimos desarrollos de Leonardo, así como una serie de completos reportajes interesantes con información técnica y todo lo referente al sistema, podéis encontrarla en el Web de José Luis Lerma, actualizada cada dos o tres semanas, en la siguiente dirección:

www.pasanet.es/videointernet/lerma.htm

(también podéis encontrar un link en la página del Club Hnostar)

Además, cualquier consulta y duda al respecto también podéis remitirla a la siguiente dirección de correo:

jl-lerma@pasanet.es (José Luis Lerma)

Los últimos productos de Padial son su expansor de slots (vers.4) a un precio de 25.000 ptas., y el interfaz de teclado que tiene un precio de 7.000 ptas. Para adquirir cualquiera de los productos de Leonardo Padial, contactar con el club MSX Power Replay que dirige Rafael Corrales:

Club MSX Power Replay
C/. Almazán, 31 -1ºD
28011 MADRID
Tel./Fax. (91) 463 83 24
E-mail: replay@meridian.es
www.arrakis.es/~macross/msx.htm
Fidonet:2:341/34.17

Los interesados en adquirir algún producto de Padial también pueden ponerse en contacto con el Club por si os resulta más fácil o cómodo, si bien nosotros no nos encargamos del envío del material, sino que simplemente pasamos los avisos. En esta misma revista encontraréis un catálogo del material disponible a través del Club MSX Power Replay.

José María Pacheco

japón

MSX FESTA 97

La MSX Festa '97, celebrada el pasado 24 de agosto, es la mayor feria de MSX en Japón, y contó con unos 300 visitantes y 28 expositores (grupos de programadores) procedentes de diversos lugares de Japón como Osaka, Nagoya, Fukuoka, ...

Fotografía y texto por Kuniji Ikeda

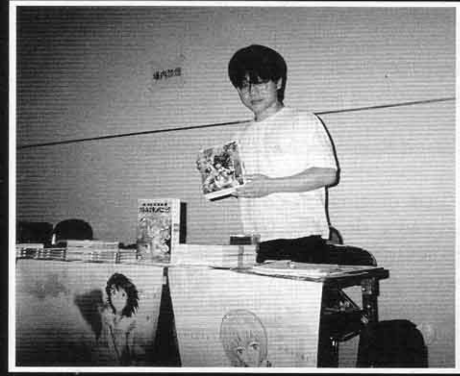
Celebrada en el Tokyo Akibahara Sonpo Kaikan (*Kaikan* significa casa, paraninfo; Akibahara es la mayor ciudad de electrónica de Japón, donde se pueden encontrar numerosas tiendas de chips y ordenadores), la feria estuvo organizada por el grupo MO Soft (MO Soft significa *Mail order Only*), cuyo líder es Aoi Daichi, muy conocido en Japón por tratarse de un escritor profesional de *manga*.

A continuación encontraréis la lista de los expositores así como los principales productos que presentaron en esta edición de MSX Festa.



GAINAX — stand: **A01-02**

Gainax es un grupo de programadores profesionales, pero ya no trabajan para el MSX, sino que lo hacen para Windows.
Material presentado: Cybernetic Hi-School 1, 2 y 3, Super Battle Skin Panic...
Material presentado: *Cybernetic Hi-School 1, 2 y 3, Super Battle Skin Panic...*



Gainax

Mes Libres — stand: **A01-02**

Líder del grupo: Aoi Daichi
Mes Libes es un grupo francés y también pertenece al grupo MO soft. Venden juegos eróticos MSX,soft y revistas para Windows 95.
Material presentado: *Pico Pico Land CG Can.*

MO Soft — stand: **A05-12**

Líder del grupo: Aoi Daichi
Material presentado: *MAX* (del 1 al 8), una revista de manga; *MSX Alhambra*, de la serie Alhambra, libros del tipo "Cómo..." (cómo componer música, cómo escribir textos, cómo reparar el MSX, etc.); *Rogozuman.*



Jastise Soft

Jastise Soft — stand: **B01-02**

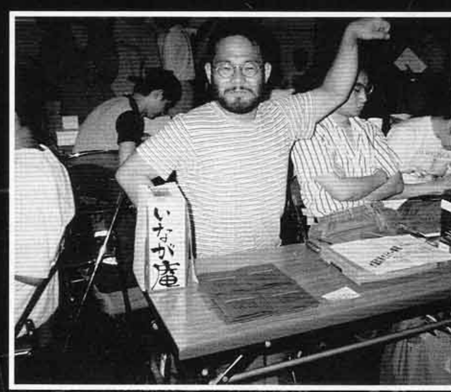
Líder del grupo: Tyranny
Material presentado: *MSX Seed #l al #3* (500¥), *MSX Seed #4 al #7* (600¥), revista de novedades de juegos.



AGO Soft

AGO Soft — stand: **B03**

Material presentado: *Glorious Days, Knuckle Dusier.*



Inagaan (Hack Est)

Inagaan — stand: **B04**

Líder del grupo: Hack EST
Este grupo es la primera ver que acude a esta feria de MSX.
Material presentado: *Daichi no Hitsugi,* R.G.P. de simulación.



Formation Zero

Formation Zero — stand: **B05**

Líder del grupo: Mr. Y
Este equipo es un proyecto del grupo Genuine NetWork. G-Net tiene algunos proyectos de programación, entre los que se encuentra el juego que presentaron.
Material presentado: *Brain Combat.*

RAdan — stand: **B06**

Material presentado: *Dojin book RAdan.*



Mr. Shirakami

Inuzorisya — stand: **B07**

Líder del grupo: Shirakami
Shirakami quiere decir "dios blanco". Es un *fan* de la revista Hnostar.

Material presentado: *Inuzori Sorekkiri series, MSX Dojin World 1, 2 y 3* (*Dojin* significa programador aficionado).

TPM.CO Soft Works stand: B08

No disponemos de información de este grupo.



TPM.CO Soft Works

TAKO System stand: B09-10

Material presentado: *Heartful disk vol. 1 al 4* (diskmagazine), *Heartful Tape* (casete con las voces de gente del grupo de MSX)

Tomorrows Softs stand: B11

Líder del grupo: Shirakami
Shirakami quiere decir "dios blanco". Es un *fan* de la revista Hnostar.
Material presentado: *Galsquest 1, 2, 2.5; Fightting Vipers root 5.*

Delta Z stand: B12

Material presentado: *Fighters Ragnarok.*

MSX Club GHQ stand: B13-14

Líder del grupo: Shingo Kuwabara
Me encanta el club GHQ porque hace tiempo fui miembro de él. Ahora no soy miembro pues el club no está en activo. Sin embargo, en este stand conocí a Mr. Yang, el líder de RCM, el club más activo de Corea. Japón y Corea están muy cerca. Además, me compró el *Pentaro Odyssey* en mi stand (¡gracias!).





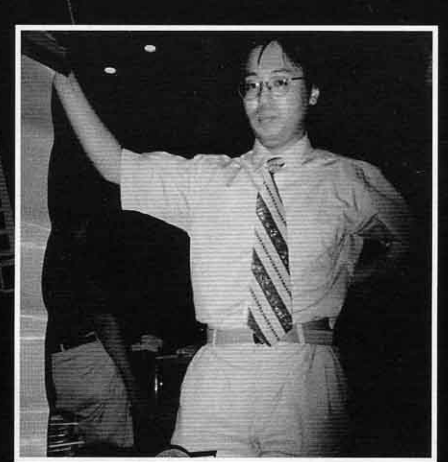
ESE Artist' Factory

G-Net stand: B15-16

Líder del grupo: Mukagura Yuusui
Presentaron el *Acrobat 232*, hardware de comunicaciones, más barato que el RS-232C. Se conecta por el puerto de *joystick* y módem.
Material presentado: *Tomboy 22, 23, 24 y 25* (fanzine), *Acrobat 232* (sistema de comunicación muy barato, unos 2000¥).

Okada Syuzou stand: B17-18

Material presentado: *Taiheiyoo Sensen vol. 1, 2, 3; Mayano ZonaZona Shikenban.*

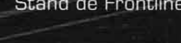


Frontline (Nasu)

Frontline stand: B19-20

Líder del grupo: NASU (Hidekatsu Yokoi)
En este stand conocí a SaveR, que vino de visita desde España. Habla japonés, aunque su japonés no es muy bueno. Tomó muchas fotos con su cámara y vídeo cámara. Busqué el Goblin (*MSX T.W.I.N. VDP system*) en este stand y encontré una demo programada por SAKA (Katsuyuki Sakanoshita), miembro de DoRAGON Softwork.
Material presentado: *ESE RAM DISK create disk; Eurolink #1 al #3; Sonyc;* expansor de *slots*; *Frontline Magazine #1 al #3.*





Stand de Frontline

ESE Artist' Factory stand: C01-02

Sub-Líder del grupo: Kazuhiro Tsujikawa
Mostró la *Giga Demo*, mucho más potente que la *Mega Demo*, y que usa del Mega SCSI. También mostró un sistema para Internet (WWW) para MSX, que usa el GFX9000 (modo texto)
Material presentado: Mega SCSI, *Nice Memory* (ampliación de memoria de 4Mb), *Harukaze* (cartucho RS-232C de alta velocidad).



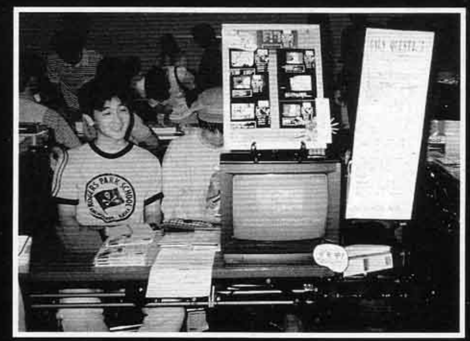
ESE Artist' Factory

Gigamix stand: C03

Líder del grupo: Takashi kobayashi.
Kobayashi me dijo: "Quiero ver la próxima edición de Hnostar" (es otro *fan* de la revista).
Material presentado: *Magical Labyrinth Remix.*

MSX Aikookai stand: C04

Material presentado: Había algunas noticias en papel.



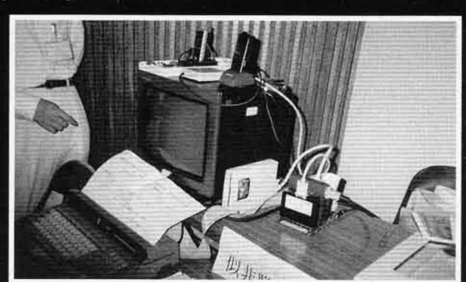
Tomorrows Soft

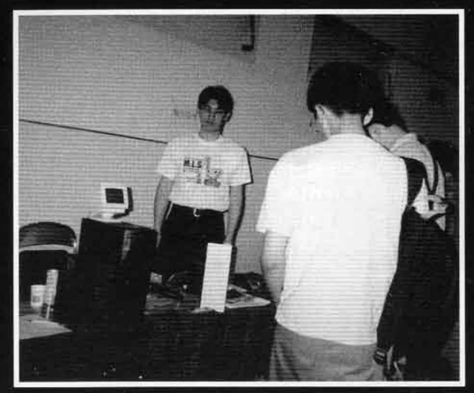
Project F/N stand: C05

No disponemos de información de este grupo.

Rocket Machine stand: C06

Rocket Machine es muy conocido entre los usuarios japoneses ya que realiza muy buen *soft*. Es esta feria encontré el juego *Soulfact* (un *shooting-game* para Turbo R)
Material presentado: *PuRE ver. 1.80, Soulfact, MoriageKun ver. 2.0.*





Maple Yard con YU-KI net

Maple Yard stand: C07-08

El stand estaba compartido por Maple Yard y TY-KI Net. Tenían dos tipos distintos de camisetas del *Moonlight Saga*.
Material presentado: *Moonlight Saga*, *M.L.S. MIDI álbum* (cinta de casete), *Ealia'z MIDI álbum* (cinta de casete).





Maple Yard (YU-KI net)

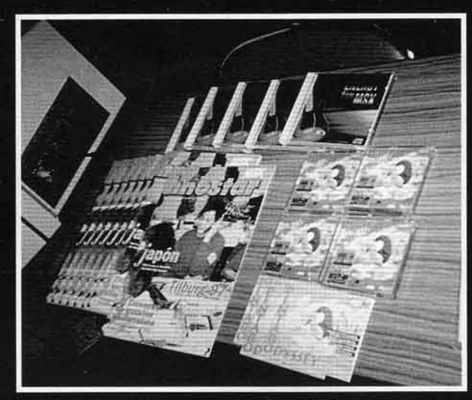
G&T Soft stand: C09

Mr. Takamichi Suzukawa es miembro de este grupo.
Material presentado: *Lilo*, *Lilo 2* y *No Name*.



G&T Soft





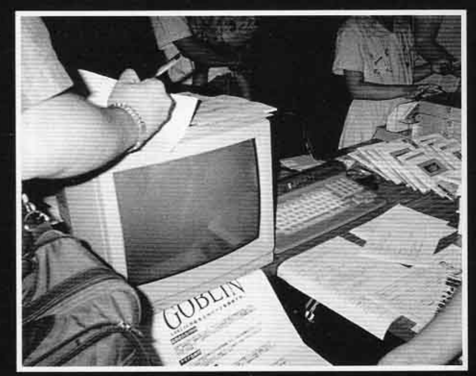
Stand de Hnostar Japón

IS-Soft stand: C10

Material presentado: *Spirit Fighter 2 Turbo*, *SDIFX*.

Hnostar Japón stand: C11

Líder del grupo: BUSH (Kuniji Ikeda).
Kuniji Ikeda (alias BUSH) es el representante *oficial* del Club Hnostar en Japón y, además de presentar sus productos, también se encarga de su distribución en este país.
Material presentado: *Fony's Blue Disk*, *Future Disk #31*, Hnostar 38 y 39, *Pentaro Odyssey*, CD musical *Energy from MSX*.



Goblin

Miri Soft Giappone stand: C12

Líder del grupo: BUSH (Kuniji Ikeda).
Kuniji Ikeda también representa en Japón al club italiano Miri Soft.
Material presentado: *CD-ROMSX*, *CD 101 Programs*, *G.DOS.Italy*.

Stand de Syntax (Hideki Imamura)



SaveR

Syntax stand: C13-16

Líder del grupo: Hideki Imamura.
Syntax es el grupo más activo en Japón y en su stand se podía encontrar mucho *software*.
Material presentado: *NV 1997-8* (con libro de fotos), *ODS #1 al #7*.



Gigamix (Giga Demo)



RCM Korea con el Pentaro Odyssey



IS Soft

japón
MSX CANVAS 3

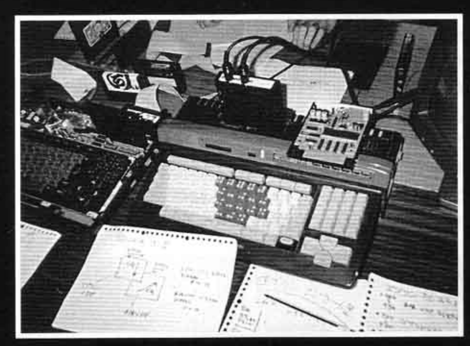
El pasado 3 de Mayo tenía lugar, en Osaka, el MSX Canvas 3, al que asistieron unas 150 personas. Entre ellas se encontraba nuestro colaborador Kuniji Ikeda presentando además nuestra revista. El recinto del encuentro fue el Sangyô Kyôdoshi Kaikan, ya utilizado anteriormente en este tipo de eventos.

Fotografía y texto por Kuniji Ikeda


Estación Daimotsu en Amagasaki City, Hyôgo.


MSX Aikokai.

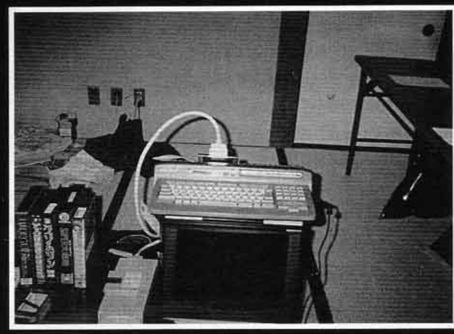

Takashi Môri (Cyabin), sysop de la BBS Illusion City, una de las principales en Japón. Además Cyabin es famoso en Japón por su música. En el encuentro vendió la colección Illusion Music Disc Vol. 1 ~ 15 a 500 yenes cada disco.


Este es el famoso Goblin, presentado por Doragon Software, que permite utilizar dos procesadores de video simultáneos.


Yokoi (Nasu) de Front Line con el kit de ESE RAM Disk (5.000 ¥), que además vendía expansores de 4 slots, el Eurolink 2 (850 ¥), ESE RAM Disk (10.000 ¥), y su Frontline Magazine 1 y 2 (900 y 800 ¥ respectivamente).


Hack EST de Jastise Software.


Seiji Saitô en el stand de servicio técnico. Nuestro amigo Ikeda aprovechó la ocasión para que le arreglase un ordenador averiado.


MSX Disk Writer será la distribuidora de una gran parte de software después de la marcha de Takeru. Está dirigido por SYNTAX y actualmente disponen de un catálogo con 120 títulos de software MSX.



Yûsui Mukagura, principal editor de la revista TOMBOY encabezando el stand de Genuine Network.


Giga Demo para MegaSCSI, que como sabéis es el interface SCSI más potente actualmente. Se mostraron varias películas animadas (EVA), que viene a ser algo parecido a ver una película de dibujos animados en el Turbo R.


Entrada al recinto (Sangyô Kyôdoshi Kaikan) donde transcurrió el encuentro.

BRASI

Por Ricardo Jurczyk Pinheiro
(Brazilian MSX Crew)

Por segundo año consecutivo tuvo lugar este segundo encuentro nacional de usuarios en la capital brasileña. Éste tuvo lugar durante los días 19 y 20 de Julio, en el **Espaço Cultural 508 Sul**, desde las 10 de la mañana hasta las 7 de la tarde. Desgraciadamente este encuentro se caracterizó por la falta de bastantes usuarios y grupos que habían garantizado su presencia



Presentado el libro "MSX Top Secret" en el stand de Microset

Quien no pudo asistir fue *Edison Antonio Pires de Moraes,* al caer enfermo precisamente la semana del encuentro. Sin embargo éste envió varios ejemplares de su libro "**MSX Top Secret**", que se vendió a R$ 18,00. Zilogic se encargó de su venta. Tuvimos oportunidad de leerlo y evaluarlo, y podemos decir que la calidad del material es excelente. Es una pena que no podamos decir lo mismo de la calidad editorial. Me explico, el libro ha sido editado con el editor "Tasword 2", impreso en una impresora matricial común, y fotocopiado, no podemos esperar una calidad del tipo de la Hnostar, por ejemplo. Pero si lo que quieres es un libro barato y completo de información útil sobre el MSX1, MSX2, MSX2+ y MSX Turbo R entonces deberías comprar este libro. Interesantes también los agradecimientos que hace su autor en el libro, especialmente menciona a Ricardo Suzuki, quien ayudó en la traducción y recopilación de información.

En cuanto al proyecto **Omega**, no hubo ninguna novedad, esperamos que en breve Edison nos pueda contar como le va el proyecto. La última información que tuvimos fue que tenía problema para encontrar algunos componentes.



Brazilian MSX Crew y Bit At Work

Como los "tres mosqueteros" (*Ricardo Jurczyk Pinheiro, Giovanni Nunes* y *Adriano Cunha* –socios fundadores de ambos grupos–) no habían llevado un ordenador para exponer sus cosas en el encuentro, tuvieron que pedir un MSX2+ ACVS a Marco André del grupo MBT (con dos slots internos, botón turbo, unidad de doble cara, etc).

Estuvo conectado a una unidad Zip a través del interface Mega SCSI (ambos de BMC) y entre otras cosas mostraron programas como el "**xdbg**", excelente *debugger* freeware del ruso Leonid Baraz, programas desarrollados por Marujo, más conocido como *Walter Bernardo Gomes*, además de otras muchas cosas.

Se mostró una copia *freeware* de la interface gráfica **Like**, del **ExecROM**, de la demo **Anime Girls**, etc. También llevaron muchos textos impresos que fueron expuestos para ser leídos por todos los interesados. Entre los textos estaban artículos de encuentros de usuarios en Holanda, Japón y España; curiosidades como un ordenador híbrido noruego con 3 procesadores: Z80, R800 y P-133; información del proyecto Omega, del MSXOS y del ExecROM; la historia del MSX en Internet (escrita por el autor del presente artículo), entre otros. Aprovechando la ocasión, todos los presentes fueron avisados e invitados a acudir al **MSX Río 98** que tendrá lugar el **17** de **Enero** del próximo año (aunque la fecha podría ser cambiada si así lo estimasen los organizadores).



MBT no estuvo al completo

El grupo MBT (MSX Brazilian Club) estuvo representado por *Marco Heidtmann*. Sentimos la falta del resto de los integrantes (*Maximino, Edgard, Márcia* y *el nuevo miembro Mauro Sókra-tes*). Marco tuvo que viajar él solo 32 horas en autobús para estar en Brasilia. Y no decepcionó. Llevó todo su muestrario de software y hardware, desde RS-232C, scanner, hasta los polémicos CD ROM **Xtory I** y **II**, pasando por demos, juegos, utilidades, etc.).

Particularmente nos impresionó mucho la demo **Calculus**, de Compjoetania (apenas R$ 5), y el juego **Pentaro Odyssey**, del grupo español Cabinet (R$ 30). También nos enteramos a través de Marco que el juego **Sonyc**, de *Analogy,* estaba siendo preparado para ser lanzado, lo que ocurrió pocas semanas después del encuentro.

La calidad de los productos llevados por MBT fue impresionante, y la estructura montada de su stand destacaba del resto (realmente era el único stand bien montado y organizado).

Mucho *software* y *hardware* vendido. Por lo tanto, creo que Marco regresó satisfecho de su largo viaje a Brasilia (seguramente si pusiese en venta su Turbo R tendría quien se lo comprase al momento). Me quedo satisfecho, pues de ver al MBT dando este apoyo a los *MSXzeiros* y principalmente al MSX.



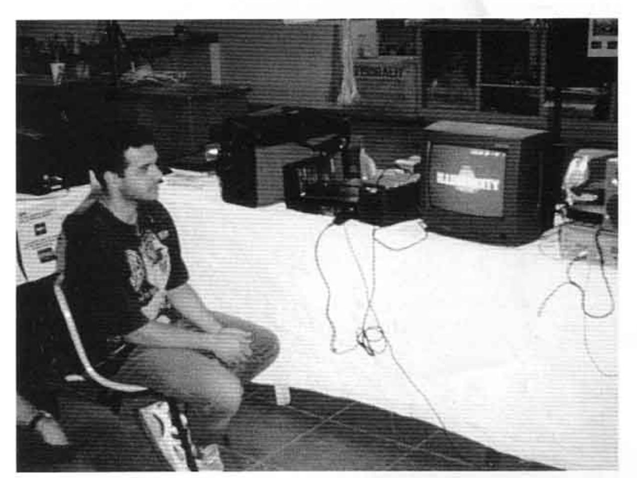
Al encuentro asistieron usuarios que se conocieron por Internet, principalmente a través de la lista de discusión MSXBR-L.
Estos han sido los grupos que estuvieron presentes:

Bit at Work
Brazilian MSX Crew
Clube Inovação
MicroSet
MSX Avanti (Betim-MG)
MSX Brazilian Team - MBT
MSX BRoadcast
Zilogic MSXClub (los organizadores del evento)

Muy pocas novedades se presentaron, pero eso no quiere decir que el encuentro fuese un fracaso, al contrario, fue un éxito rotundo.

Ricardo Suzuki también asistió al encuentro

Ricardo Suzuki es un usuario muy conocido en Brasil, debido a sus apariciones en distintas revistas, y fue colaborador además de la desaparecida MSX Top Class. De momento Suzuki reside en Japón, pero consiguió un mes de vacaciones (lo que no es nada fácil en la Tierra del Sol Naciente) lo que hizo posible su asistencia



al encuentro.

Expuso y vendió muchas cosas de su colección personal: cartuchos originales como Gradius, Baseball 2, Parodius, Quarth, Space Manbow, Metal Gear 2, Hydlide II, etc; videodigitalizador Sony HBI-V1, HD SCSI-2 externo, interface MegaSCSI japonesa, etc. No llevó uno de sus Turbo R porque antes se lo había vendido a Giovani de Bit At Work, pero en compensación llevó varios manuales técnicos de Turbo para el deleite de los manitas (¿no Delavy?)

La mayor atención recayó sobre el **monitor LCD** que llevó al encuentro. La historia es curiosa: él consiguió un LCD en una vieja tienda de electrónica de Japón. Le sacó toda la parte analógica, instaló un circuito digital de control, le instaló una fuente de alimentación, conectó un cable RGB, lo metió en una caja y listo... conseguimos un monitor en color de 4 pulgadas con entrada RGB. Todos querían comprarle el monitor, aunque al final se lo llevó Alex Sandro del grupo MSX Avanti.

Esperamos que cumpla su promesa y envíe a Delavy los LCDs para que nuestro amigo de Zilogic pueda montar y revender esos pequeños monitores.

Aprovechamos para preguntar a Suzuki todo lo que él sabía sobre el megaSCSI, o sea, que tuvimos un mini curso de manejo del Mega SCSI en MSX Turbo R, y ahora no tendremos los problemas que tuvimos en MSX Río'97.

Asistimos, en uno de los Turbo R presentes (el perteneciente a Charles Young), a una demostración de capacidad del conjunto formado por un Turbo R, con MegaSCSI y un video EVA (ESE Video Authoring System), lo que nos dejó totalmente boquiabiertos. El EVA es un programa (no confundir con el Editor de Viñetas Animadas brasileño) usado para generar secuencias de video digitalizadas. La animación ocupa un cuarto de la pantalla, en screen 12, a 24 cuadros por segundo,y emplea sonido PCM, de ahí la necesidad de un Turbo R, además de que en éste la velocidad de acceso del MegaSCSI es muy superior. Cualquiera que lo viese pensaría que estábamos pasando un video animado.

Bien, André Delavy prometió y quien cumplió fue Suzuki. Esperamos poder hacer algo semejante en MSX Río'98.

MSX Broadcast garantiza el futuro de la lista en Internet

En la persona de *Aleck Zander* recae MSX-Broadcast. Como responsable de la administración de la lista de discusión **MSXBR-L** (actualmente el mejor medio de intercambio de información) en Internet, nos contó, además de algunas historias curiosas, algunas cosas sobre el futuro de la lista, el cual, por otra parte, está garantizado.

También aprovechó y le compró "aquel" MSX2+ ACVS al MBT, debidamente comprobado por personal de BMC y BAW. Mejor para él, que salió de la "era do MSX 1" para entrar con el pié derecho en una plataforma más poderosa.



Los asistentes no pudieron conocer el curioso proyecto MSX-180

D'Artagnan y *Robson*, autores del proyecto MSX-180 aparecieron en el encuentro, pero en esta ocasión no fue posible exhibir el MSX-180.

Para quien no lo sepa, éste fue un proyecto desarrollado por *D'Artagnan* en el Hospital Sara Kubistchek (donde él es director de proyectos). Ese ordenador es un MSX compatible, con un Z180 a 14 Mhz. El Z180 es 99% compatible a nivel de instrucciones con el Z80, pues el primero no tiene las famosas "instrucciones secretas".

Una gran diferencia es que ese ordenador está siendo usado para controlar sillas de ruedas, y a ayudar a las personas con deficiencia motora a moverse.



Un encuentro marcado por la ausencia de varios grupos

En cuanto a la ausencia de mucha gente, sentimos mucho la falta de personas y grupos como ACVS (*Ademir Carchano*) y sus productos; MSX Core Club (*Werner Kai* y su hermano) con sus disk-magazines MSX Mix; los usuarios de São Paulo, como *Ricardo Bittencourt* y su RBCC (nuevo compilador C para MSX), o *Marco Antônio Dal Poz* y sus desarrollos para el proyecto MSXOS; a Cobra Software (*Rogério Bello*); The MSX Magical Computer Club, de Jaú, SP (*José Plácido Rafanelli y Paulo Bárbara*); *Anderson Silva*, el "hombre de los modems, del RS-232 y de las comunicaciones", entre otros. Una pena. Esperamos que en el próximo encuentro nacional tengamos más personas presentes, que todos los que han estado en este encuentro y en el anterior puedan estar presentes.



Zilogic MSX Club, los organizadores

Como eran los organizadores y "dueños de la casa", Zilogic tuvo derecho a más *stands* que el resto, y pudimos ver bastantes novedades exhibidas por el personal de Zilogic.

El **Free Soft Computer**: Durante el encuentro, apenas dos PCs estuvieron en el encuentro . Uno era un notebook de Adriano Cunha (Bit at Work) para ayudar en lo que fuese preciso, y también había un 486DLC con CD Rom, y repleto de programas freeware para MSX. Algunas centenas de megabytes comprimidos con software totalmente disponibles, fue una lástima el que no consiguiésemos conectarle una unidad Zip... Intentamos copiar lo que pudimos, y también teníamos algunos CDs repletos con soft, lo que ya se convirtió en una fiesta.

El **Moonsound**: Sólo quien ya lo escuchó sabe que el Moonsound es fenomenal, con una calidad de sonido increíble. Su modelo tenía 128Kb de SRAM, aunque ya hay algunos que lo tienen ampliado con 512Kb. El programa usado, Moonblaster, tocaba los samples con rapidez y calidad, y los amplificadores de Norberto ayudaron mucho.

A los usuarios que no tuvieron oportunidad de escucharlo les sugiero que se hagan con el CD "Energy from MSX" de Hnostar, el cual también puede ser encargado al MBT. No puedo olvidarme también de que tuvimos ocasión de escuchar una composición especialmente compuesta para el encuentro por Tristan Zondag (más conocido como Omega). Gracias, Omega.

Las demos: Tuvimos el placer de disfrutar de algunas demos musicales en el Turbo R de Norberto (Zilogic), a saber: Metal Limit de Abyss, Unknow Reality de Compjoetania, Jungle Symphonies, Metallica, Jarretel. etc.

Y todavía tuvimos tiempo de echar unas partidillas al M-Kid (promo jugable de Abyss, similar al Super Mario Bros, muy bueno pero también muy difícil), Match Maniac y al Quarth.





Software: *André Delavy* no cumplió su promesa de terminar el ZGrapher para el encuentro de Brasilia, mas eso no impidió que viésemos una muestra de lo que será pronto un fantástico editor de caracteres de SCREEN 1 y 2 para MSX1.

Hardware: Pudimos ver alguno de los proyecto de Zilogic, específicamente de André Delavy, como el MSX "Programado para Matar" (un Expert cuyo Z80 fue sustituido por otro, el RAM80 - por tanto, llamado cariñosamente RAMBO), que funciona hasta 10 Mhz (en vez de los tradicionales 3,57MHz); el conversor RGB a VGA (infelizmente no pudo estar terminado, pues faltaba un chip que no llegó a tiempo), y pudimos conversar sobre otros planes futuros, como los proyectos del MSX "cúbico" y del MSX "notebook".



Un tipo con mucha suerte...

Alex Sandro, representante del club *MSX Avanti*, acudió al encuentro el domingo día 20. Él era el único usuario conocido que tenía un MSX Turbo R GT, lo que es una rareza para nosotros.

Posteriormente su GT fue abierto (antes, algunos casi babean encima de el), pues sólo le reconocía 256Kb de los 512Kb. Los "técnicos" Leonard, Delavy y Suzuki intentaron arreglárselo, pero no fue posible y el ordenador regresó a Betim, Minas Gerais con el mismo problema.

Interesante fue conocer la historia de cómo el consiguió el ordenador: lo cambió por una placa madre con un procesador Cyrix 586 (que vale menos de R$350), cuando un GT puede llegar a costar unos buenos R$800. Pues sí, no todo el mundo tiene esa tan buena suerte...

Él también se llevó un monitor LCD del Suzuki, un Pentaro Odyssey y el juego Akin distribuidos ambos por MBT, y en el sorteo que tuvo lugar al final del encuentro ganó el cartucho Nemesis.

Digamos que es uno de los sujetos con más suerte que yo haya visto.

Un invitado muy especial visitó la feria

El profesor *Pierluigi Piazzi* confirmó que iría al encuentro. Para los que no se acuerdan de él, es el director de la Editorial Aleph, responsable de los manuales del Expert. Posteriormente fue también responsable de una línea editorial de libros dedicados al MSX que construirían toda una generación de programadores.

¿Quién ha sido el usuario brasileño que no tuvo el placer de conocer los libros tan bien escritos y didácticos de la Editorial Aleph? Tengo la certeza de que serán muy pocos.

Su último libro dedicado al MSX fue "Programas para o seu MSX", en 1991. Todavía tienen otros libros en *stock*, basta hablar con ellos para conseguirlos. Después, cuando vino el declive de nuestra querida línea de ordenadores, Aleph se volcó en la publicación de otro tipo de libros, como los basados en la serie de TV "Jornada nas Estrelas" y otros, como "Neuromancer", de William Gibson.

Fue gracias a un usuario que desgraciadamente no pudo asistir al encuentro (*Alexandre Sobrino*, editor de la revista MSX Power On), que el profesor Piazzi se enteró del encuentro nacional en Brasilia, y éste había prometido su presencia. Allí lo estuvimos esperando, y no fue hasta la hora del almuerzo del domingo, cuando ya habíamos perdido las esperanzas, cuando hizo acto de presencia. Interesante fue que nadie notó su presencia (ah, pero si notamos las dos rubias que venían con él). ¿Quién podría imaginar que aquel señor alto, de mediana edad, ojos azules,... era nuestro "maestro"? Él nunca había aparecido en fotos, y ninguno lo conocíamos. Fue cuando Suzuki se dirigió hacia él y le preguntó: "O senhor é o professor Piazzi?". Con la respuesta afirmativa se formó un aglomerado de gente en torno a él. Es justificable, pues él fue un ídolo de nuestra generación.







Autografió algunos manuales que a conciencia habíamos llevado (yo llevé mi "Aprofundando-se no MSX") y allí pasó buena parte de la tarde, conversando y viendo todo lo que teníamos hecho, desarrollado y creado para el MSX, una máquina que él ayudó mucho a popularizar. Hablamos y escuchamos diversas historias de los bastidores de Gradiente (que nos dejaron quedar todavía más enojados con la política de marketing de aquella empresa), del proyecto EDUCOM (MSX para informatizar todas las escuelas públicas brasileñas), de la revista MSX Micro,...

Quedamos muy contentos, pues además de conocer personalmente a alguien que siempre admiramos, pudimos charlar con él eintercambiar mil ideas.

Ya sabemos de antemano que en el próximo encuentro nacional haremos el sepultamiento simbólico de *Oscar Júlio Burd*, gerente de marketing de Gradiente y el mayor responsable del estancamiento del MSX en Brasil.

Entre otras cosas, fue é quien determinó que los conectores de las impresoras y del RGB fuesen propietarios, quien ocultó la mayor parte de los proyectos, inclusive el MSX2 de Gradiente,...



Antes de terminar aún hubo tiempo para "experimentos"

Pudimos aún hacer varias pruebas: conectamos tres dispositivos SCSI (2 Zip y un HD) en el mismo Turbo R, además de conectar dos Turbo R con un MegaSCSI cada uno en el mismo dispositivo, en este caso una unidad Zip.

Sí, hicimos una especie de mini red, y lo más interesante: funcionó. Pero como la "alegría del pobre dura poco", notamos que un acceso a la misma partición nuestro sistema se colgaba. Una pena.

Pero queda aquí la idea: ¿qué tal un proyecto de red para MSX?. Con certeza en Brasilia esto habría sido muy útil.

Y esto no fue todo, porque todavía tuvimos un sorteo de cartuchos, revistas, programas, etc.



El "espíritu" de la feria, perfectamente reflejado en palabras del profesor Piazzi

Dos frases del profesor Piazzi quedaron grabadas para nosotros:

"El MSX ya no es más que una pasión para ustedes, es ya un tesón. Un tesón agradabilísimo, ¿no?"



"Si fuesen ustedes en lugar de aquellas cabezas huecas de Gradiente, ¡ah!, todo hubiese sido muy diferente. Pero ustedes eran apenas unos críos, no podrían cambiar el mundo."

Un consejo final: Si no has ido a este encuentro te has perdido uno de los fines de semana más divertidos de los últimos años. ¡No dejes de ir al próximo!

Cartagena 97

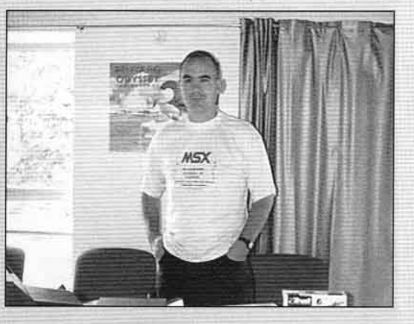
Artículo: Diego Millán
Ricardo Suárez

Fotografía: José Mª. Alonso
Ricardo Suárez

Por tercer año consecutivo se ha celebrado en Cartagena un encuentro nacional de usuarios de MSX. En esta ocasión hemos recibido dos artículos, uno por parte de Diego Millán y otro que nos envió Ricardo Suárez, que es además uno de los responsables del encuentro. Nosotros hemos fusionado de alguna manera ambos artículos con el fin de ofrecer un documento más completo y detallado posible.









El tercer encuentro de usuarios de Cartagena se celebró el pasado 27 de Septiembre gracias a los esfuerzos del antiguo equipo de MSX Spirit, Raúl González y Ricardo Caballero. Esta edición contaba, un año más, con la colaboración de la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Cartagena.

Este año en Cartagena han ocurrido cosas que nunca antes habían ocurrido. Además de ver como unas diez mujeres se acercaban al encuentro, se mejoró la organización, se ampliaron los recursos, se promocionó más que nunca por toda la región y la organización consiguió camisetas gratis para todo aquel que se acercase al encuentro.

Miércoles 24 y jueves 25: Montaje

Pero vayamos poco a poco, retrocedamos unos días. Durante estos dos días, Ricardo nos comenta que "estuvimos desde las diez de la mañana acondicionando el lugar del encuentro. Dos días completos para acondicionar unas 20 mesas, más de 50 sillas, estanterías, una decena de monitores, unos 20 ordenadores con todo tipo de periféricos, decenas de fotocopias y ampliaciones pegadas por todo el recinto, promoción de varias asociaciones juveniles y a su vez conceder entrevistas a personal de la Concejalía de Juventud, Tele Cartagena y FM 30 (Emisora de radio)".

Viernes 26: Se acerca el gran día

Este día llegaron varios de los usuarios que venían al encuentro, la organización estuvo hasta la noche terminando algunas cosas pendientes para la reunión y luego salieron de marcha por el campamento (recinto ferial de las fiestas de Cartagineses y Romanos).

Sábado 27: La reunión

RRRRRIIIINNNNNGGGGG (durante media hora), RRRRRIIIIIIINNNNNGGGGGG, "¡Coño!, el despertador está sonando, son las 7:45 y tenemos que estar allí a las 8:00, ¡vamanorrrrr!". Así empezó el día de la reunión para Ricardo, hasta la media hora de estar sonando el despertador no se levantó y al final todos los que se encontraban en su casa (cuartel general de visitantes a la reunión, o también llamada por algunos, casa de la caridad), incluido él, llegaron tarde al recinto. Hasta las diez aproximadamente estuvieron montando y a esa hora se abrió la puerta a todo el público. Durante todo el día acudió bastante gente, unas 100 personas, ¡incluido un cáma-



También asistió al encuentro un grupo de usuarios de Mazarrón llamado Tolvatar(Murcia), y una asociación de usuarios de PC que tiene como estatutos ayudar a cualquier otra asociación relacionada con la informática.



Acudieron a esta edición A.A.M (Asociación de Amigos del MSX, de Barcelona) con José María Alonso, y Albert Molina; MSX Men, Ramón Ribas (parte también de la A.A.M.); Canor Soft con Daniel Zorita (y parte de MSX Men), Second Foundation & Milloneti de Madrid (los hermanos Cabrera y el señor Lerma); Ñaca Soft de Granada con José Angel Morente, Diego Millán y Alfonso, acompañante que les ayudó con el material (tres teclados) que trajeron, aparte de músico excelente.

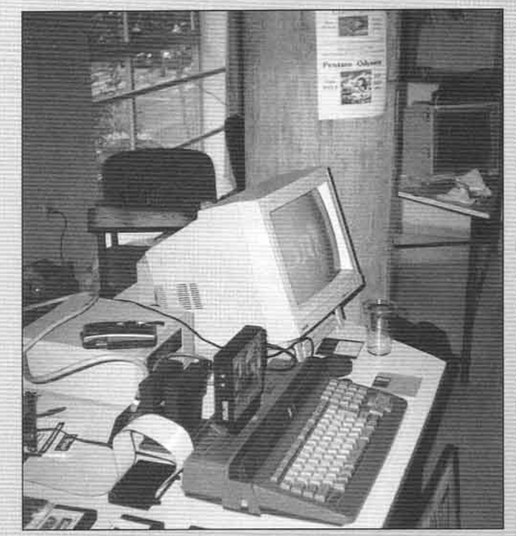
ra de la TV CNB! , aunque usuarios MSXianos censados sólo habría unos 50 pues hubo muchas bajas inesperadas en el último momento. Lástima que nuestros amigos de Almería, Málaga, Paco Molla & Company y Manuel Pazos no pudieran venir (Nota de Ricardo: desde aquí quiero dar las gracias a ellos por haber hecho todo lo posible para asistir al encuentro, aunque no fuera posible).

Mural MSX

Antes de entrar, podíamos ver unos paneles que hacían la función de mural MSX. Se trataba de unos paneles con diferentes



fotocopias, recortes de prensa, de revistas, etc., que hablaban sobre el Club MSX Eternal y MSX Spirit. En él teníamos bastantes cosas curiosas, como por ejemplo los primeros sellos/logotipos de la asociación, los estatutos de MSX Eternal, sus primeras cartas publicitarias, anuncios, recortes de prensa, la única revista sacada por el club (MSX Eternal Magazine), todas las revistas MSX Spirit, etc. Debido a la aceptación de este mural, el próximo año se realizará también, pero sobre otros temas.



Cabinet y Canor Soft

Nada más entrar, a la izquierda teníamos el stand de Daniel Zorita, como Canor Soft, quien representó también a Cabinet. El stand prácticamente no fue ocupado hasta la tarde por la falta de un monitor. Mostró y vendió el Pentaro Odyssey y una copia del Sonyc (las demás no llegaron a tiempo). Así mismo puso a la vista una copia especial de EuroLink 3, ya que él mismo es el programador. En este stand también había un Pioneer PX7, modelo no muy conocido por la mayoría.

A.A.M. y MSX MEN

Stand doble en el que se encontraban José Mª Alonso, Ramón Ribas y Albert Molina. La A.A.M. presentó y probó en la reunión (gracias a la línea telefónica proporcionada por la Concejalía) el nuevo interface ACCNET que permite conectar un módem interno de PC al slot de un MSX. A destacar su impecable funcionamiento, aprovechamiento del MSX y del módem que realiza. Gracias al uso de la UART del módem (normalmente una 16 bits con buffer interno, la 16650 en este tipo de módems) ofrece mejor rendimiento que módems conectados al MSX a través de las antiguas interfaces RS232 (los RS232 suelen contar con una UART de 8 bits, sin buffer).

La Pikademo (sí, pika quien la compra, aunque sólo cuesta 50 pesetas) de "Arbak anu omok" (léase al revés), una curiosa demo realizada por un staff desconocido (se han ocultado para evitar a la justicia) salvo Javi Lavandeira que añadió su perfecto conocimiento de la programación MSX en la rutina de detección de periféricos. Por ciertos comentarios, intuyo que Albert Molina también estaba metido en el ajo (pegatinas y algún oscuro asunto más). En su interior, la Pikademo incluye un programa Windows/95, un par de ficheros midi, y alguna que otra cosilla más.



Durante todo el día acudió bastante gente, unas 100 personas, ¡incluido un cámara de la TV CNB! , aunque usuarios MSXianos censados sólo habría unos 50 pues hubo muchas bajas inesperadas en el último momento.



MSX MEN, presentó la nueva edición de EuroLink en castellano, concretamente su número 3. La ¿única? revista en disco en España y de calidad más que suficiente como para "competir" en el exterior. Gracias al sistema de compresión de textos e imágenes, en un disco llega a caber el doble de información que en otras publicaciones del mismo estilo, así como la posibilidad de ver imágenes de reuniones (Barcelona, Cartagena...), por ejemplo. Aparte, parece ser que cuenta con nuevos colaboradores. También aportó la SD Mesxes #10, con más secta y sustancia si cabe, y realizó subscripciones para la misma.

No sólo esto, sino que como distribuidor de Compjoetania TNG, puso a la venta la demo Calculus y Dark Voyage, así como algún que otro material antiguo. Aparte de demos, puso a la venta Rolling Thunder, el último programa hasta la fecha en Xbasic, de IMANOK (léase también al revés). Este juego es realmente entretenido, aunque jugar contra la máquina es muy fácil cuando se le encuentra el truco. Lo realmente divertido es jugar contra otro oponente (humano preferiblemente, según gustos). Y algo que será una bomba, una demo de un juego de cartas (pero lo curioso son los gráficos, en plan combate Street Fighter) llamado Be Bop Bout. También tenían otras cosas a la venta como el "Metal Gear 2" en castellano junto al "Metal Gear 2 disk emulator".

Tolvatar

Cuatro chicos de Mazarrón (Murcia), representando al grupo Tolvatar, ocupaban este



stand doble en el que no pudimos comprar nada aunque sí jugar con diferentes MSX y en emuladores del mismo sobre plataforma PC. Durante todo el encuentro estuvieron mostrando programas y demos del estándar y algunos emuladores de otros sistemas y consolas

Second Foundation, Padial Hardware, Power Replay y Milloneti

En este stand se encontraban los hermanos Cabrera de Second Foundation, y Milloneti. Por culpa de cierta persona que a última hora decidió no asistir, no fue posible exponer ningún material de Power Replay ni de Padial Hardware. Sólo hubo folletos publicitarios de éstos y una ampliación de 1 Mb y 4 Mb a la venta. Además, los Cabrera estuvieron mostrando diferentes programas en su stand.

Ñaca, y el Doki Doki.



La organización cedió parte del stand para que un antiguo miembro del staff de MSX Spirit, Javier Soto, vendiera algunas cintas musicales y algunos discos de imágenes con temas Manga. Se estuvieron mostrando programas, por parte de MSX Eternal, además de poner material a la venta como los "Warau Disk #1 y #2", algunos discos de dominio público, recopilatorios en CD de programas de MSX y las cintas de música "MSX Perfect Selection" y "Anime Perfect Selection". Además se acondicionó una mini biblioteca MSX donde se ponía a disposición del público la mayoría de las revistas y fanzines realizados para MSX, además de algunos libros e información técnica sobre el sistema. En este mega-stand también había Coca Cola, Fanta limón y naranja, y cerveza para todo aquel que le apeteciera beber algo, todo ello totalmente gratuito.

Stand de vídeos

Aquí se podían observar libremente a gusto de los usuarios diferentes vídeos sobre MSX, de reuniones españolas, demostraciones con el MSX, y también estaba el vídeo rodado por Saver (miembro del club Mesxes) en su reciente viaje por Japón. Así pudimos contemplar como son las reuniones de usuarios que se realizan allí, y alguna que otra paranoia que se encontraba oculta...

Stand de Internet

Debido a problemas técnicos no fue posible utilizarlo hasta la tarde. Había dispuestos tres PCs conectados en red para navegar con los tres a la vez, pero sólo se pudo utilizar uno. Destacar que estuvo muy solicitado durante la tarde. Además se realizaron conexiones con MSX a la BBS Luznet.

Asociación de Informática Regional

Esta asociación de informática de La Aljorra (Cartagena) estuvo mostrando emuladores de MSX durante toda la reunión y un PC desmontado a piezas. Tenían a la venta discos con el fMSX, ROMs #1, ROMs #2, Juegos MSX (comprimidos), soft de dominio público, MIDI #1 y #2 (archivos en formato MIDI de música MSXiana) y una camiseta de su asociación.

Expo MSX 97

Exposición de ordenadores MSX de todas las generaciones, excepto Turbo R, donde se pudieron contemplar más de una decena de modelos, software para ellos, algunos periféricos, monitores, y alguna que otra cosilla más.

Stand de segunda mano

Hubo algunos artículos que vendían usuarios de segunda mano, cartuchos, un par de MSX2, un teclado para MSX2 de repuesto y alguna que otra cosilla más.

Stand de ocio

Stand dedicado al público para que éste pudiera utilizarlo. Se encontraban tres ordenadores que fueron utilizados por los visitantes durante todo el evento y por la tarde se hizo una mini competición con juegos de MSX.

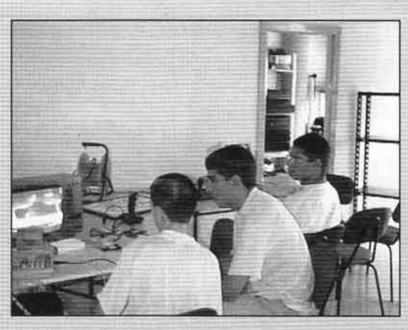
Stand de promoción

Stand con cuatro mesas, donde se mostraban diferentes folletos publicitarios de asociaciones juveniles de MSX y de asociaciones de MSX, además de pines, posters y otras cosillas relacionadas con las fiestas de Cartagineses y Romanos.

En opinión en Diego Millán, desgraciadamente en esta edición toda la organización anterior a la misma funcionó correctamente hasta que se inició. Debido al nerviosismo de los organizadores, principalmente del director, casi ninguno de los eventos programados pudieron llevarse a cabo. Así pues, no se realizó presentaciones, a duras penas se consiguió montar los concursos de juegos e Internet no estuvo disponible hasta la tarde, debido a los vanos intentos de montar una red que compartiese una misma conexión (aquí se mostró inflexible hasta que la realidad de los hechos le dio la espalda).

De todas formas, en esta reunión pudimos hacer todo aquello que un usuario de MSX desea en estos lugares. Hablar con todo el mundo de forma tranquila (si la música lo permitía), probarlo todo (ordenadores, destrozar joysticks...) y en definitiva tener un día de convivencia MSXiana bastante completo. Congratularnos además de que un par de usuarios de MSX1 que acudieron a la reunión buscando otro MSX1, cambiaran de idea y se hicieran con un MSX2 de segunda mano.

Por su parte, Ricardo nos cuenta que según las encuestas realizadas del mismo, las respuestas más repetidas fueron que la música estaba un poco alta, que se echó de menos a algunos usuarios pero que en general fue un gran encuentro de usuarios. Desde aquí quiero agradecer a toda la gente que vino al encuentro para apoyarlo, y animaros a que os acerquéis al IV Encuentro de usuarios en Cartagena que se realizará el sábado 26 de septiembre (mismo sitio y horario) y que contará con algunas sorpresillas que ya os iremos desvelando. ■







Ñaca Soft instaló tres teclados midi y reprodujo un gran número de melodías MSXianas así como algunas composiciones propias como preludio del CD que prepara José Angel

MSX Eternal y ÑACA Soft

Ñaca Soft montó stand junto con la organización. Instaló tres teclados midi, uno de ellos General Midi, y reprodujo un gran número de melodías MSXianas así como algunas composiciones propias como preludio del CD que prepara José Angel (retrasado para Barcelona, aunque no se sabe cuál). Los teclados MIDI se conectaron a un Turbo R A1GT, una mesa de mezclas y un amplificador que estuvo dando caña durante toda la reunión a modo de concierto en tiempo real (quizás metieron demasiada caña). También tenían prevista la presentación de dos nuevos jueguecillos, el Cyborg, realizado por dos nuevos miembros de



I Encuentro de usuarios de MSX en São Paulo



Artículo: ***Werner Augusto Roder Kai*** ■ *Fotografía:* ***Rogério Bello dos Santos y Werner A. Roder Kai***

El MSX fue lanzado en Brasil a finales de 1985 y durante estos últimos 12 años nunca hubo un evento especialmente dedicado a él en São Paulo. Ha tenido que ser ahora, y gracias al esfuerzo de Alexandre Beltran de Souza y a sus amigos, cuando hemos disfrutado de ese tan esperado encuentro.



De izda. a dcha. Rogério Bello (Cobra Software), Daniel Kioshi (MSX LOK), Ademir Carchano (CIEL) y Adriano Camargo (A&L Software).

El encuentro tuvo lugar el sábado 20 de septiembre. El local, situado en la Rúa dos Andradas número 456, fue cedido por el dueño de la CISI, una tienda localizada en el número 382 de la misma calle (y por la cual pasamos de camino al encuentro), que vende equipos electrónicos usados y donde todavía pueden ser encontrados MSX1 brasileños en perfecto estado de conservación desde 20 dólares.

Ordenador Hot-Bit conectado a un teclado Casio con interface MIDI, presentado por Alexandre Beltran y Eduardo Burgert. En la misma mesa se puede observar un expansor de 4 slots de la desaparecida empresa DDX, joysticks Gradiente, mega mapper de CIEL,...

El local se encuentra en el barrio de Santa Ifigenia, que forma parte del casco antiguo de la ciudad, y conocido por la aglomeración de una gran cantidad de tiendas de material electrónico, y de fácil acceso desde cualquier punto de la capital dada su proximidad a las estaciones de metro de "Sao Bento" y "Luz".

La mayor parte de los participantes llegaron al local poco después de las nueve de la mañana, aunque las puertas se abrieron al público sobre las 10 horas.

De izquierda a derecha Werner Kai, Daniel Ravazzi, Alexandre Beltran, Adriano Camargo y Weber Kai.

A continuación tenéis una relación de los grupos que estuvieron presentes y lo que mostraron:

Ademir Carchano (CIEL Importação e Exportação Ltda.) presentó la nueva placa interna de MSX2+ para los ordenadores Expert brasileños, con reloj de 7Mhz, 4Mb de RAM (SIMM de 30 contactos), mini expansor interno de 2 slots, MSX Music (FM Pac) y MSX DOS 2. Todo esto construido bajo una carcasa de un Expert. Tenía conectado además una megaram de 256Kb ACVS, el nuevo interface rápido de unidad de disco, y el MegaSCSI con 512Kb con disco duro Maxtor de 160Mb. Todo el equipo conectado además a un monitor RGB y dos altavoces amplificados.



Claudio Kawata, Weber Kai y Ricardo Bittencourt.

Ademir demostró los recursos de su último modelo de MSX ejecutando varios programas y anunció la fabricación de un nuevo ratón con un microcontrolador Intel 8051.

Adriano Camargo Rodrigues da Cunha (A&L Software) tenía varias revistas Hnostar, un cartucho FM Pac y los programas **"ExecRom v0.97a"**, **"Graphos 3 v1.21"**, **"MSX-Debug v1.21"**, y los juegos "Amazonia", "Double Dragon 2" y "Serra Pelada" en versiones desprotegidas, así como el "Zanac Excellent" en formato .ROM, adaptado especialmente para su uso con el 'ExecRom'.

Alessandro Nunes Bertoni (A Bacalhau's Program) tenía el cartucho **DGT-256** (digitalizador brasileño para screen 8), **"MSX Word Color"** que es una versión del Tasword en portugués con comandos para imprimir texto en color con impresoras matriciales. Mostró también **"Testes de Biologia"** que es un programa educativo multimedia para MSX2 128Kb/FM, y algunos arreglos de músicas en formato .MUS del conjunto brasileño **"Legiao Urbana"**.

Alexandre Beltran de Souza planeó y organizó todo el encuentro, consiguiendo el local y las me-



Consola MSX ZOMMIX y MSX Talent argentino.


Vanderlei Lopes (derecha).

sas y divulgando el evento a través de Internet y colocando carteles en puntos estratégicos de la ciudad. Consigo llevó además cables, filtros de línea, un TV a color, dos disqueteras de 3,5", así como un teclado MIDI CASIO MT-750.


Luiz A. Oze Jacob y Mario Filho con el Casio MX-100 de Luiz.

Claudio Massao Kawata (Cyberknight) tenía el **"Penguin Adventure Music Replayer"**, diagramas esquemáticos del MSX2+ extraídos del MSX Datapack Volume 1 de ASCII y 3 cintas de casete con varias músicas, destacando **"Coloring"**, un arreglo especial de SCC de Konami con la bonus track "Space Manbow" y "Prologue 0-1", versión sintetizada de la música de la introducción del "Gofer no Yaboo - Episode II" (Nemesis 3).


Hotbit 2+, Panasonic MSX2+ y Sony MSX2 junto al teclado Casio MT-750

Daniel Kioshi Ravazzi llevó consigo un cartucho ACVS Mega Mapper con DOS2 y 4Mb, Megaram Disk DDX 768Kb, Sony Hitbit HB-F1 (MSX2), y también un Talent DPC-200 que es un MSX producido en Argentina bajo licencia de DAEWOO (Corea).

Giovanni dos Reis Nunes (BitAtWork) tenía las revistas **"MSX Force"**, "MSX Press NV Magazine" y "Konami Magazine Jun/97", Megaram Disk DDX 512Kb, "Zone Terra" y "Fray" para Turbo-R, así como las promos jugables del "Sonyc", "M-Kid" y "Match Maniac", demo de los "Caballeros del Zodiaco (Saint Seya)", un SCC de Ricardo Jurczyk Pinheiro, MSX Turbo R A1ST con 1Mb/256Kb RAM (SIMM 30 contactos) seleccionables mediante interruptor, cintas de casete con músicas de Moonsound y la banda sonora del F1 Spirit SCC/FM, así como decodificador de imágenes JPD y documentación del formato 'VIF', además de varias imágenes JPEG que fueron visualizadas durante todo el encuentro.

Luiz Alberto Oze Jacob tenía el libro "MSX - Guía del programador y manual de referencia" (Sato/ Mapstone /Muriel), Megaram Game DDX 256 Kb y un pequeño CASIO MX 101 (MSX1) con apenas 16 Kb de RAM que fue conectado para una pequeña demostración por ser un modelo muy curioso, con teclado de goma similar al de los Sinclair Spectrum.

Ricardo Bittencourt mostró la revista 'MSX FAN' con un encarte especial con la solución del YS III, los libros "O Livro Vermelho do MSX" y "MSX Top Secret", y además se llevó un walkman y dos cajas acústicas grandes, y un pingüino azul de plástico (¿Pentaro?).


Ademir Carchano con su nuevo MSX.

Rogério Bello dos Santos y ***Sandra Aparecida (Cobra Software)*** entregaron folletos sobre las revistas **"MSX Viper"**, de la Associaçao Cobra Software y del Interface ACCNET. Rogério distribuyó algunos recuerdos entre los participantes, que eran un bloc de notas y un disco promocional con software preparado especialmente para el encuentro. Rogério también nos remitió a nosotros este pequeño regalo junto a algunas de las fotos que incluimos aquí.


Weber Kai con Gilberto y Eduardo Burgert.

Sony F. Santos tenía una cinta de video con la solución completa del juego "The Castle Excellent" y un disco con músicas y efectos sonoros. También tocó algunas músicas de MSX en el teclado.

Wanderlei Lopes llevó un TV color Samsung, un Yamaha CX5M +SFG05 (MSX1), Panasonic A1WX FDD MSX2+, VecTrex Videogame GCE (1982) y Zommix MSX Videogame (MSX1) fabricado en Corea que es un MSX1 en formato de videoconsola que solamente acepta cartuchos.


Luiz Jacob, Werner Kai, Ricardo Bittencourt y Adriano Camargo Cunha.

Weber E. R. Kai y ***Werner A. R. Kai (MSX Core Club)*** llevaron revistas "Hnostar", "FKD FAN", "Lehenak", "SD Mesxes", "MSX FAN", "MSX Force" y "Power MSX"; el libro "MSX Top Secret"; mapas de los juegos "Golvellius", "Feud", "Aramo" y "Rescate Atlántida"; esquemas electrónicos de MSX y varios periféricos; discos con cargadores para más de 500 juegos; el "MSXMIX Collection", "Pumpkin Adventure" en Portugués, "Core Dump Promo", "Solid Snake 1.21", "Aekrus", "Aatnos", "La Herencia" y 'La Abadía del Crimen'; arreglos de las músicas "The Model" (Kraftwerk), "Blue Monday" (New Order), "Chemistry" (Information Society) en formato '.MBM'; juego "F-16 Fighting Falcon" con cable para 2 jugadores; MSX Hotbit 1.1 con separación de los canales de PSG, expansor DDX de 4 slots, cartucho FM ACVS conectado al amplificador, cartucho Mega-Mapper ACVS prestado por Daniel P. Barbosa (Thundersoft)... Algo que llamó bastante la atención fue jugar al F-16 en dos ordenadores conectados entre sí a través del puerto del joystick.

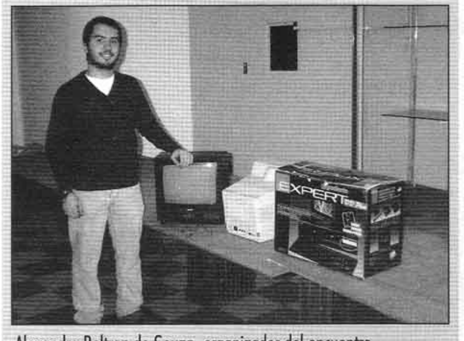
Los ordenadores permanecieron encendidos durante todo el tiempo. Las revistas y libros fueron expuestos para consulta, a disposición de los usuarios para que pudiesen constatar la alta calidad y nivel de las publicaciones de MSX.

Los visitantes que no conocían la situación actual del sistema y que se enteraron del encuentro gracias a los carteles repartidos por la ciudad fueron los que salieron más impresionados. La promo del juego Sonyc dejó a todos boquiabiertos y provocó mucha discusión sobre el potencial todavía inexplorado del MSX.



Massau junto a los dos MSX1 usados para jugar al F-16.

La presencia de la lluvia durante todo el día influyó para que muchos usuarios no acudiesen al encuentro. Éste concluyó un poco antes de las 6 de la tarde, cuando todo empezó a ser desmontado y los participantes empezaron a abandonar el local bajo una fuerte lluvia y viento.



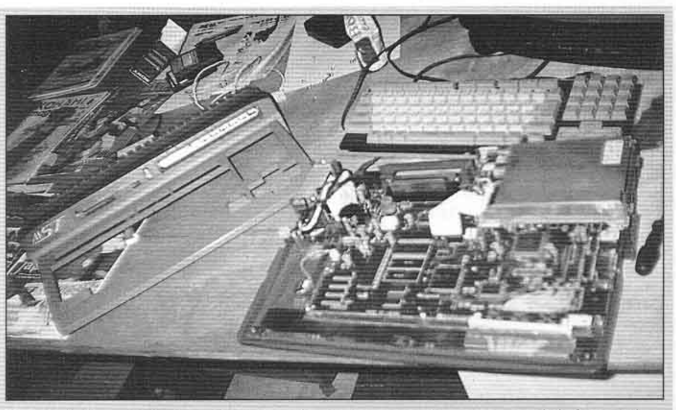
Alexandre Beltran de Souza, organizador del encuentro.

Fue un evento pequeño en relación a la ciudad de São Paulo y al papel que la ciudad tuvo como foco de mayor concentración de usuarios y empresas ligadas al MSX en el pasado, pero hace menos de un año ocurría en Brasilia el primer evento oficialmente dedicado al MSX en nuestro país, y durante este tiempo hemos tenido más encuentros que en toda la vida del MSX en Brasil. La mayoría de los usuarios que conserva su MSX guardado o sin usar aún no está informada sobre la situación actual del sistema en el mundo, y pienso que es apenas una cuestión de tiempo para que el número de usuarios aumente y tengamos cada vez más encuentros en todo Brasil.

El resultado fue una reunión de naturaleza altamente técnica, pues los participantes invitados que expusieron su material forman parte de un grupo que nunca abandonó el sistema, acumulando después de tantos años un alto grado de experiencia y conocimiento en soft y hardware.

No fue un encuentro comercial, dado que el local fue cedido gratuitamente y no se cobró nada a los expositores ni visitantes, más bien se trató de una exposición con carácter informativo.

Valió la pena viajar a São Paulo y encontrar tantos usuarios y personas que antes sólo se conocían por Internet. Para aquel que piense que ya vio todo, siempre queda algo nuevo por descubrir. ■



Turbo R de Giovanni abierto en el que se puede apreciar, a pesar de que esa zona de la foto está bastante desenfiocada, un SIMM de 1Mb de PC adaptado a la máquina.

Sonyc

Tras mucho tiempo de dedicación y trabajo por fin, Analogy, nombre bajo el que se encuentran dos conocidos usuarios españoles, ha concluido la tan esperada versión del juego de las consolas. Es (y será) un juego que dará mucho que hablar...

Un proyecto, por fin, hecho realidad

"Analogy" es el nombre de un grupo formado a raíz de este proyecto, bajo el que se encuentran dos usuarios españoles bastante conocidos por todos y que ya han salido muchas veces en nuestras páginas. Se trata de Manuel Pazos (como programador) y Elvis Gallegos (como grafista), quienes en esta ocasión han contado con la ayuda de J. Schaap para la música. "Sonyc" es el resultado final de un proyecto iniciado hace bastante tiempo, ya más de un año (casi dos), pero que ha tenido una gran cantidad de contratiempos, teniendo que ser pospuesta su presentación en varias ocasiones. Una de las primeras versiones del juego la recibíamos de mano de Manuel Pazos a inicios de 1996; en esa versión "beta" ya pudimos "alucinar" con la velocidad, y a la vez suavidad, de la rutina de scroll empleada. Posteriormente fuimos recibiendo versiones más mejoradas, pudiendo constatar la gran calidad de los gráficos cuya primera fase (la famosa de las palmeras) nos recordaba a la versión de las consolas. Pasaron desde aquel entonces dos ediciones de Tilburg, dos de Zandvoort, no se cuántos encuentros nacionales y por fin el juego ha sido terminado. Aunque suene tópico decirlo, de verdad esta vez la espera ha merecido la pena.

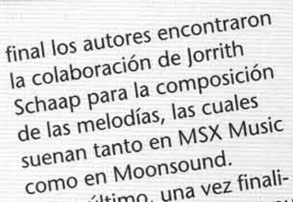


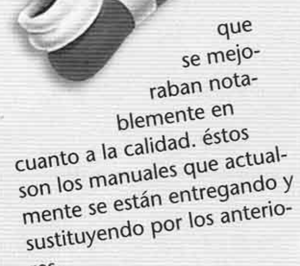
¿Qué tiene este juego que no tengan otros?

Antes de comentar el juego en sí, vamos a comentar un poco qué hace de este un juego imprescindible para los poseedores de un MSX2+ ó Turbo R. Lo primero destacable es, sin duda, la velocidad. Muchas veces hemos visto en diversas demos (sobre todo, holandesas) rutinas de scroll ultra rápidas y suaves con grandes textos que ocupaban la pantalla completa. Pues bien, en "Sonyc" tenemos algo parecido, pero en vez de textos tenemos gráficos, manejamos un personaje y, en definitiva, tenemos un juego. Otro aspecto importante son los gráficos; éstos destacan por su gran calidad, usando muy bien los colores y además son de gran variedad. Juntando ambas cosas, lo único que puede obtenerse es un juego de esos que harán historia. Y además, está hecho en España.

Un problema que fue motivo de retrasos en los últimos momentos fue la música. Al







final los autores encontraron la colaboración de Jorrith Schaap para la composición de las melodías, las cuales suenan tanto en MSX Music como en Moonsound.

Por último, una vez finalizado el juego, el autor se puso en contacto con nosotros para la realización del manual (os recordamos que nuestro primer trabajo de este tipo fue en el juego "Pentaro Odyssey"). Como realmente al juego todavía le faltaban los últimos retoques, se prepararon unas etiquetas y manuales "provisionales" (aunque de "provisionales" no tenían mucho pues eran a todo color y buena calidad). Este manual fue entregado con las primeras copias vendidas del juego.

Poco tiempo después se realizó una mejora tanto de las etiquetas como de los manuales que en realidad sólo sufrían leves cambios en cuanto a la forma pero que se mejoraban notablemente en cuanto a la calidad. éstos son los manuales que actualmente se están entregando y sustituyendo por los anteriores.

Requerimientos técnicos

En cuanto a los requerimientos técnicos necesarios para poder jugar al juego, éstos comienzan por la necesidad de contar con un MSX2+ ó un Turbo R. Esto es así pues de otra manera no sería posible obtener la velocidad deseada. Esto sin duda es algo que puede influir negativamente en las ventas pues todos sabemos que la mayoría de los usuarios cuentan tan sólo con un MSX2, pero quizás esta sea una buena excusa para actualizarse (aunque no sea fácil, lo sabemos). Además, el juego está optimizado para usarlo con ordenadores a 7Mhz, solventando además los problemas que pudieran haber (todo esto está perfectamente explicado en el manual). En cuanto a la música, ya hemos dicho que usa tanto MSX Music como Moonsound.

Por último, el juego es instalable en disco duro, Zip o magneto óptico. La instalación es tan sencilla como copiar los ficheros al disco duro y cargar en juego desde el DOS. Pero para poder jugar hace falta tener el disco del juego en la unidad de disco (es un método de protección anticopia, ya usado por ejemplo en el "Pumpkin Adventure III"). Decir que este método de protección no es del agrado de algunos usuarios, sin embargo una vez que echemos varias partidas nos olvidaremos de ello.

El juego

Podríamos definir este juego como de plataformas, siendo el objetivo el recoger un total de 10 gemas repartidas por todo el escenario, algunas muy bien escondidas por cierto. Esto tan sencillo es adornado con una pequeña historia que nos cuenta que estamos en una isla dividida en cuatro zonas: las palmeras, el hielo, las ruinas y el bosque; aquí nuestra misión es encontrar las mencionadas gemas, las cuales han sido robadas por los cuatro monstruos que custodian dichas zonas.

Por supuesto, no estamos solos y tendremos que esquivar o eliminar a diversos enemigos que se encuentran pulu-

1ª zona. Fase 3

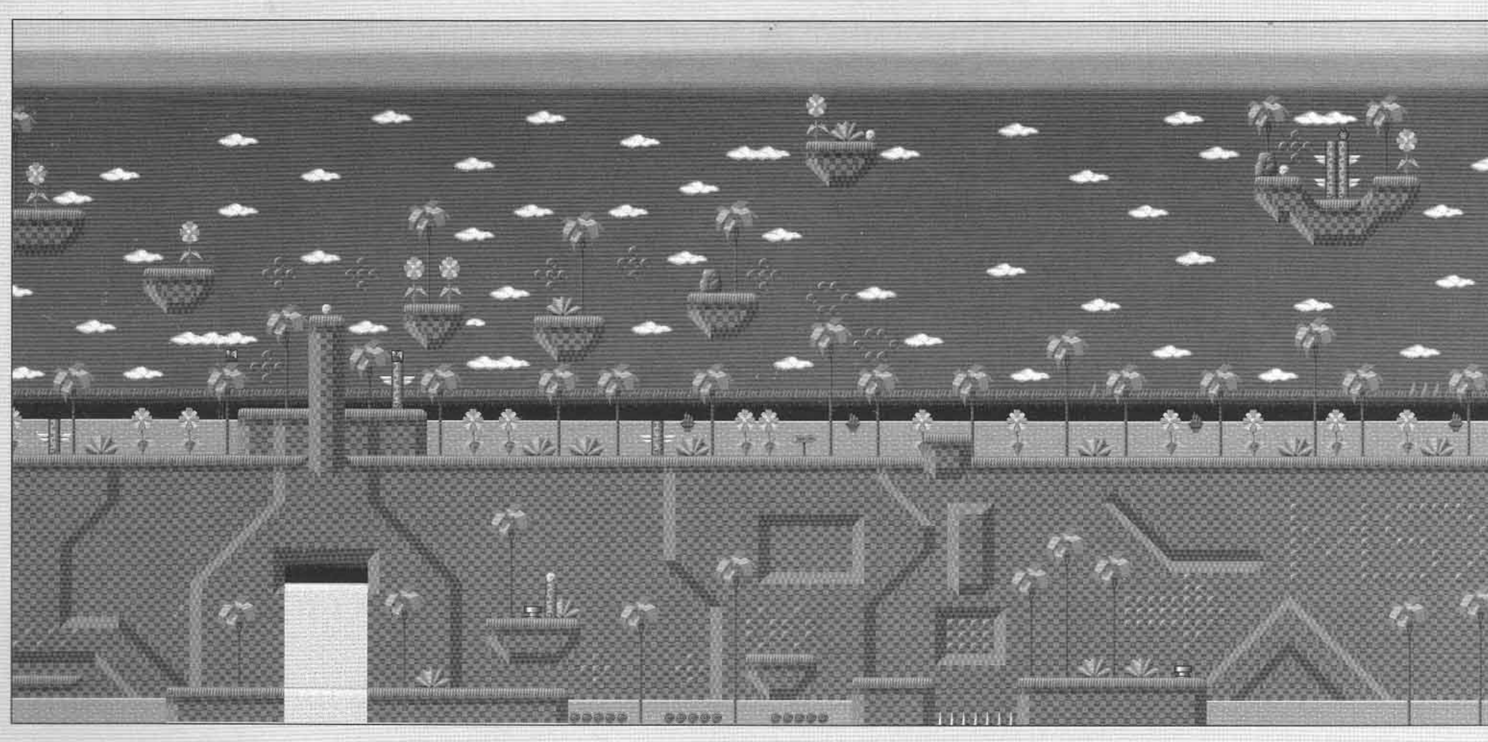
lando por ahí, como serpientes, pájaros, mariposas, etc. Los enemigos no son un gran alarde de gráficos, todo hay que decirlo, pero realmente no es algo importante pues están sólo para "molestar". Podemos eliminarlos usando un movimiento especial de "Sonyc" que se trata de ir rodando y, saltando encima del enemigo, lo matamos con las púas (recordemos que nuestro protagonista en un erizo).

A lo largo de las pantallas también encontraremos anillos (en grandes cantidades, en algunas zonas) que nos servirán por una parte para conseguir vidas extra (una vida por cada 100 anillos) y para evitar que el contacto de los bichos nos maten. Si por ejemplo chocamos con un enemigo y tenemos anillos (no importa cuántos, con uno es suficiente) perderemos todos los anillos pero no perderemos una vida,



cosa que pasaría si no lleváramos ninguno. Hay un total de cuatro zonas, como ya dijimos, y cada una está formada por tres fases. Entre zona y zona (es decir, cada tres fases) hay un enemigo final, el guardián de cada zona. Y tras eliminarlo aparece una fase de bonus en la que contamos con un minuto para recoger tantos anillos como podamos.

Contamos con un total de tres vidas iniciales, aunque si las perdemos, el juego tiene la opción de "Continue" para seguir en la fase en la que estamos. Aquí hay un detalle que no me gusta y es que la tecla de "Continue" es BS, y si pulsamos Space volvemos al menú inicial; el problema es que si, por descuido, pulsamos Space (algo muy habitual, por cierto) tenemos que volver al menú, poner el password de la fase y volver a esperar la carga. Para acceder a las fases cuando

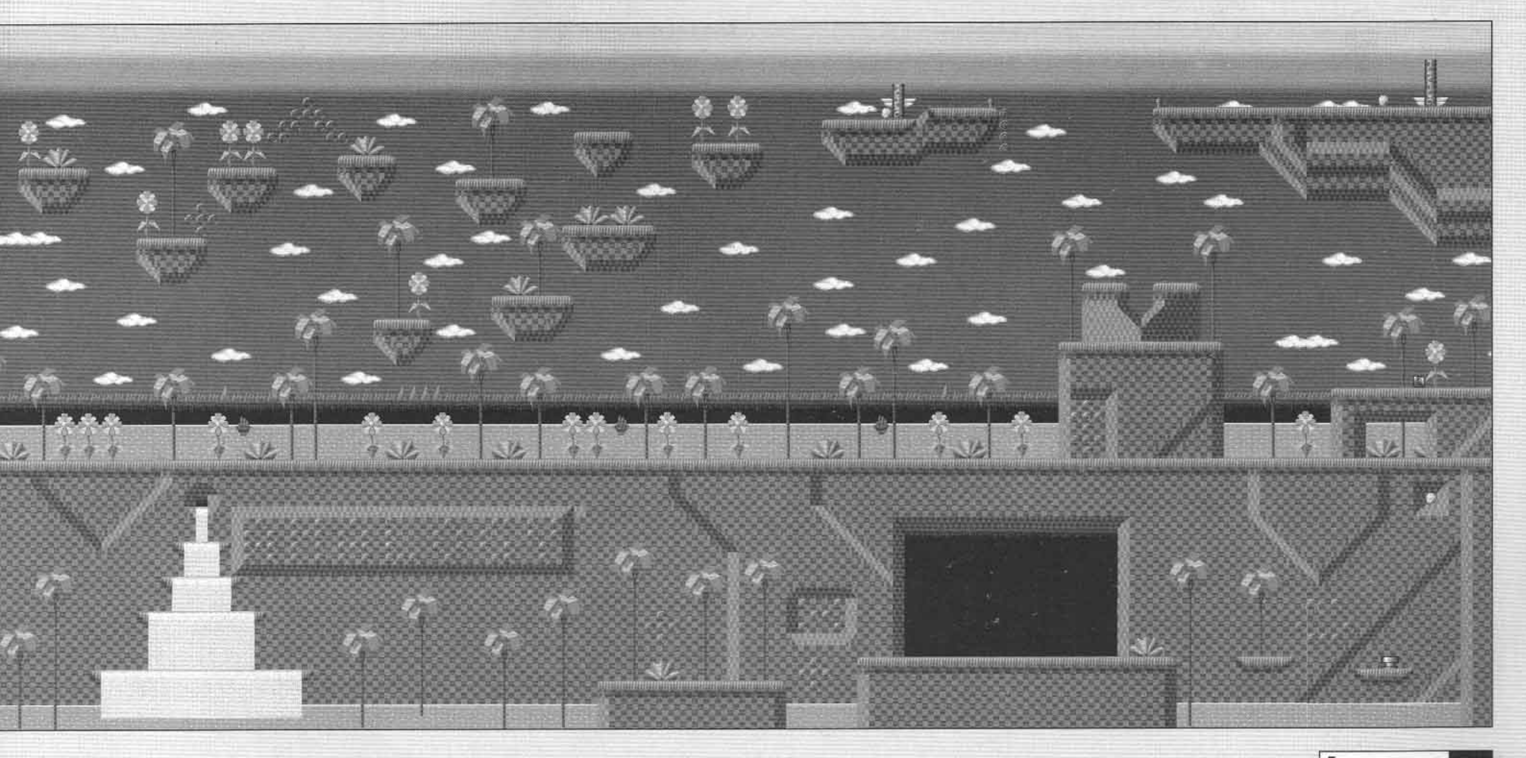


queramos, se nos dará un password al terminar cada una de ellas. Esto ha sido tenido en cuenta en la elaboración del manual (la versión última) donde se ha habilitado un espacio para anotar los *passwords* y tenerlos así siempre a mano. Por supuesto, en este número no publicaremos los *passwords* del juego puesto que si no el juego perdería toda la "gracia".

Antes de empezar a describir cada una de las fases y los enemigos finales, vanos a ver las opciones disponibles desde el menú principal. Tras meter el disco en la unidad y hacer un reset (o bien arrancándolo desde el DOS) vemos unos mensajes que nos recuerdan qué teclas debemos pulsar si tenemos por ejemplo el ordenador a 7Mhz o para activar el driver de música para Turbo R. Tras esto aparece en 3D el logo de Analogy y, al fin, el menú principal donde se nos dan dos alternativas (por cierto, si juegas en época de Navidad, verás una sorpresa en el menú principal). La primera es obvia, es para empezar a jugar. La otra son las opciones, donde podemos activar o desactivar los efectos sonoros y/o musicales y podemos introducir el *password* correspondiente.

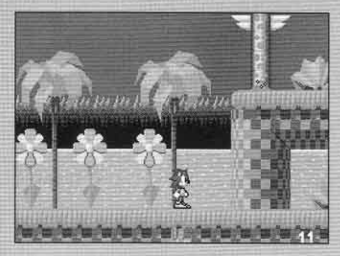
Las teclas para jugar son los cursores o el *joystick*. Con la barra espaciadora haremos que el personaje salte (más o menos altura según el tiempo que pulsemos la barra), con el cursor de arriba podemos subir el *scroll* para ver lo que hay encima nuestra y con el de abajo lo mismo, pero también sirve para agacharnos (y hacer rodar a Sonyc cuando éste está en movimiento). Por último, dentro del juego podemos pausarlo con F1 y así también podemos ver cuántas gemas nos faltan por recoger.

A lo largo del juego también encontraremos diversos objetos que nos ayudarán en nuestra misión. Estos objetos cambian de forma según la zona, pero su efecto es el mismo. Por ejemplo tenemos interruptores que activan puentes o corrientes de aire, muelles que permiten elevarnos a zonas muy altas y objetos (botas, refrescos,...) que permiten coger más velocidad. Con estos últimos objetos podremos comprobar la velocidad que es capaz de alcanzar nuestro protagonista.



1ª zona: Las palmeras

En esta parte de la isla comienza nuestra aventura. La zona se llama así pues se trata de la zona tropical, donde encontraremos además de las palmeras, precipicios, cascadas, puentes o corrientes de aire (algunas de las cuales se activan con interruptores).



La zona se divide en tres fases, muy parecidas entre sí pues los gráficos no varían, pero de mapeado muy diferentes. La primera fase es una buena primera toma de contacto que nos permitirá descubrir la velocidad del juego, practicar los movimientos del personaje y conocer las mejores técnicas para terminar con los enemigos.

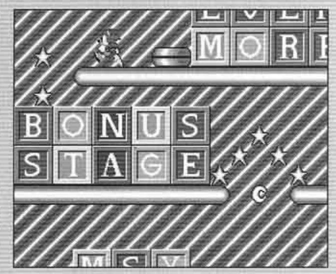
La principal dificultad del juego no radica en los enemigos ni en superar obstáculos, sino que la dificultad estriba en el hecho de encontrar las diez gemas, pues algunas están muy bien escondidas. Pero no es sólo cuestión de buscar bien, pues muchas veces tendremos que descubrir ciertas trampas o trucos. Por ejemplo a veces hay palmeras por las cuales podemos caminar, otras veces hay corrientes de aire invisibles a primera vista, muros que se pueden atravesar, etc. Aunque la mayoría de las gemas se pueden conseguir sin necesidad de encontrar estas trampas, a veces sí que hay que hacerlo.

También hay zonas escondidas de igual forma y que por ejemplo contienen una gran cantidad de gemas con las que completar al momento la fase. Una de ellas se encuentra por ejemplo tirándonos por una catarata y atravesando un muro a la izquierda. Muchas veces podemos sospechar de que hay zonas con truco; por ejemplo, si en el medio de una pared vemos un trampolín, es casi seguro de que hay alguna manera de llegar a él (aunque sea a través de la pared).

Tras terminar con éxito las tres fases llegaremos a la fase del enemigo de la zona. En esta zona de las palmeras el guardián es una enorme cabeza de las de la Isla de Pascua (la típica que sale en el "Nemesis") que nos lanza de todo, llamada King Moai. Para terminar con este enemigo tendremos que propinarle haste un total de 30 golpes (los golpes hay que dárselos de la misma forma que matamos a los enemigos, es decir, rodando, lo cual se hace saltando en la dirección de la cabeza).

El contacto con cualquiera de





los objetos que nos lanza supone la pérdida de una vida. Aquí sí que vas a agradecer la opción de "Continue" (y seguro que te ocurrirá lo de pulsar Space en vez de BS...). Podemos saber que nuestros golpes le afectan pues se irá destruyendo poco a poco. Y tras eliminarlo, accedemos a la fase de bonus en donde contamos con sólo un minuto para recoger tantas gemas como queramos.

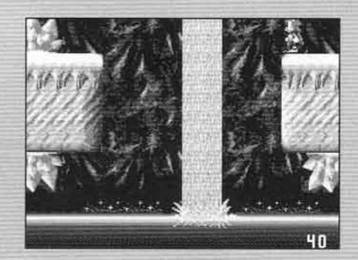
Un detalle que se me escapó antes, es que si en una fase nos matan, y si aún tenemos vidas, seguiremos en esa fase, pero los enemigos volverán a aparecer. Y también, no olvidar que pulsando la tecla ESC abortamos el juego, regresando inmediatamente al menú inicial.

2ª zona: El hielo

Según la historia del juego, esta zona fue creada por las corrientes subterráneas de agua y magma, generando así las estructuras y formas que adornan la zona. Pues eso es lo encontraremos aquí, gráficos con forma de zonas heladas, cascadas, también precipicios, etc. Personalmente, es la zona que menos me gusta, pero no porque los gráficos sean malos (ni mucho menos) sino por la sensación de monoticidad; pero todo es cuestión de gustos.

De nuevo el objetivo es el mismo, recoger las diez gemas. Aquí será necesario explorar todos los agujeros y precipicios que hayan pues suelen las gemas pueden estar escondidas en los lugares más recónditos.

El enemigo final de esta zona es uno de los más complicados y se puede decir que consta de dos partes. Primero, decir que se trata de una enorme estatua con seis brazos con cuchillos y una gran gema en la cabeza. La primera parte se trata de golpear esta gema (saltando y ayudándonos de unas plataformas que hay a los lados) y todo esto esquivando los cuchillos que nos van saliendo por la parte inferior de la pantalla. Si no me equivoco, hay que darle unos 15 golpes.

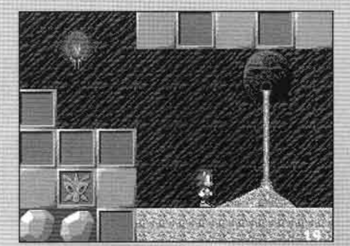


Tras propinarle los 15 golpes (o los que sean) el objetivo será el mismo, pero se complica pues en el momento del último golpe, en vez de salir los cuchillos del suelo, la estatua nos lanzará un cuchillo que nos perseguirá todo el rato. La dificultad está en que hay que esquivar el cuchillo (algo difícil pues nos sigue todo el tiempo y muchas veces nos pasará rozando) y a la vez hay que golpear la gema de la cabeza. Ahora, por cada 5 golpes que le demos, iremos rompiéndole un brazo, y hay que seguir así hasta romperle todos. Por supuesto, el contacto con uno de los cuchillos será castigado con una vida. Si logras vencer a Gandhara, que así se llama el enemigo, pasarás a la fase de bonus y de ahí a la siguiente zona.

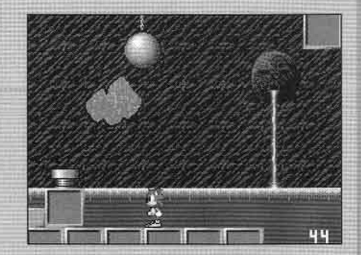


3ª zona: Las ruinas

Veamos lo que nos dice la historia del juego sobre esta zona: "Cuenta la leyenda que en interior de estas ruinas existe un tesoro de incalculable valor custodiado por un temible dragón. Muchos fueron los que intentaron apoderarse de él, pero ninguno lo logró". Con esto está más que claro lo que veremos en esta zona: tesoros, joyas, monedas, etc. Los gráficos, sobre todo el uso del color, están muy bien realizados, y bastante variados, habiendo escenarios del interior de templos, árboles de los alrededores, zonas de agua, lava, habitaciones con gigantescas bolas, plataformas, etc. Las dos primeras fases son bastante normales comparadas con la tercera, que es casi laberíntica.



Como es de imaginar, el enemigo final es un dragón. He de reconocer que me quedé atascado en este enemigo pues no entendía cómo se terminaba con él, pues a pesar de golpearle, no notaba nada. El secreto está en golpearle en la boca, saltando previamente. Podemos notar que hay un montículo al que nos podemos subir para golpearle mejor, pero en la práctica es mejor coger carrerilla desde abajo y saltar desde el suelo directamente a la boca. Sabremos que nuestro golpe ha sido certero si al dragón le cambia el color de los ojos (esto era en lo que yo no me fijaba al principio). Ni que decir tiene que el dragón nos lanzará en todo momento tanto bolas de fuego como otros objetos y, si esto fuera poco, también caerán de vez en cuando piedras del techo. Hay que propinarle unos quince golpes para terminar con él.

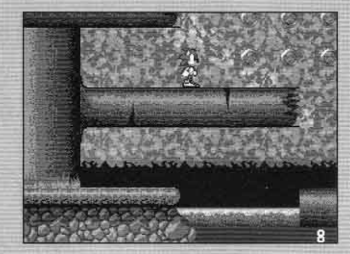


4ª zona: El bosque

Esta es la última zona del juego, compuesta también por tres fases. En este caso el protagonista de las fases son los árboles, pues debemos ir saltando de rama en rama para recoger las gemas.

La dificultad está tanto en los enemigos como en unos pinchos que hay por las ramas, cuyo contacto es mortal. En la primera fase hay la mayor parte de las gemas se encuentran repartidas por los árboles, pero en la segunda y tercera fase también tendremos que buscar las gemas debajo del agua. En el fondo marino los movimientos del personaje se hacen más lentos, dando así la sensación de estar de verdad bajo el agua.

El enemigo final de esta fase, y también el último del juego, es un tanto raro (ni los creadores saben decir exactamente qué es). Digamos que es algo así como una nave espacial, a la que hay que darle golpes saltando. Hay que darle varios golpes, pero no es demasiado difícil acabar con él.



el álbum fotográfico de los autores

Las siguientes fotografías muestran a los autores de "Sonyc" momentos después de haber finalizado el juego



▲ Elvis Gallegos (izda.) y Manuel Pazos (dcha.)

Elvis Gallegos con el gráfico de la pantalla de protección anticopia ▼



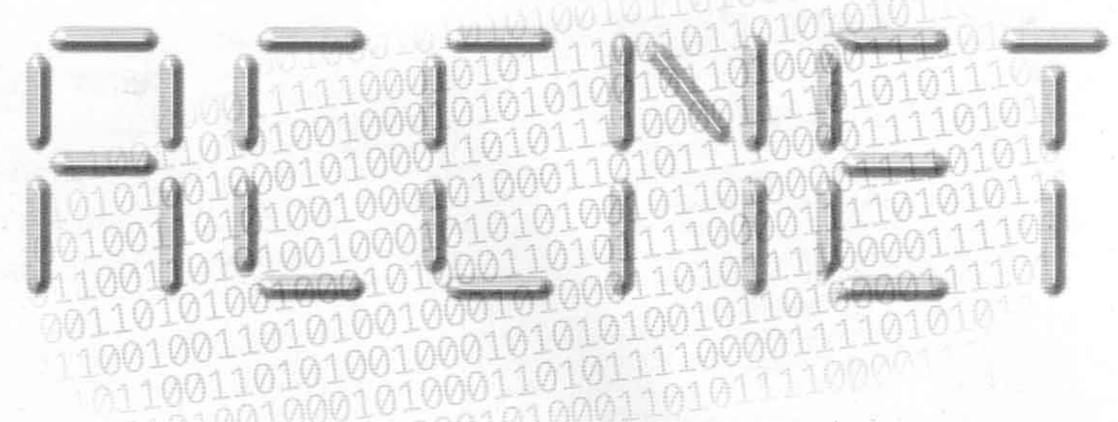
▲ La mascota, "guardando" los primeros envíos del juego

Manuel Pazos programando con el programa "Compass" ►



Fotografías cedidas por Elvis Gallegos

interface de comunicaciones

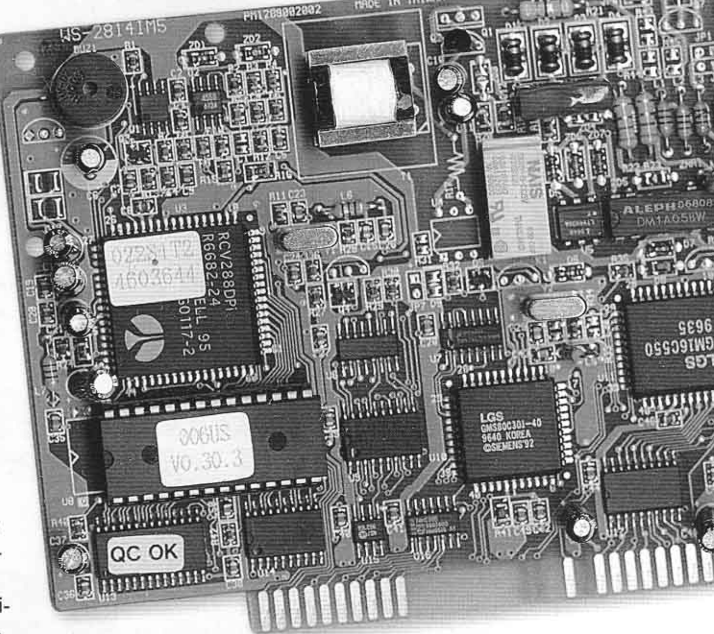


Todos sabemos que el mundo de las comunicaciones es un tema de vital importancia para la informática. Cuántos proyectos han sido desarrollados, gracias a las redes de correo electrónico, por grupos de programadores que viven a grandes distancias unos de otros...

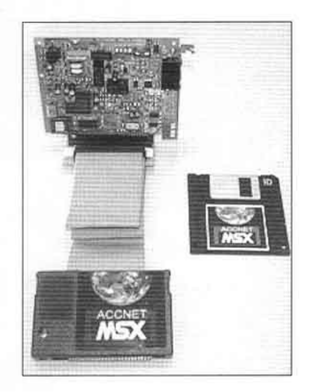
Por Ángel Cullá Castany
aculla@ctv.es

Las comunicaciones
Nuestro querido sistema vive gracias al esfuerzo de muchos usuarios y clubs repartidos por el mundo entero. Aislarse en unos pocos amigos, o en una localidad determinada significaría la desaparición del sistema MSX por falta de material, *software*, etc. Nosotros, más que nadie, necesitamos un sistema de comunicación rápido y económico para anunciar el lanzamiento de nuevos productos MSX, participar en debates y en el desarrollo de nuevos programas, periféricos, etc. o sencillamente, saber de su existencia para poder comprarlos.

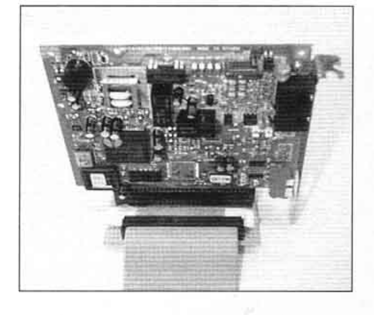
Hay un gran número de usuarios que ya utilizan los sistemas de correo electrónico habitualmente. ¡Pero la gran mayoría no! A mí se me ocurren dos razones por las que mucha gente no se inicia en este tema: La primera es la falsa idea de que esto es muy caro (mucho gasto de teléfono); afortunadamente, cada vez más gente se convence de que esto no es cierto gracias a las redes de correo (FidoNet, InterNet, etc.). La otra razón es que nuestros queridos ordenadores no tienen puerto de comunicaciones (bueno, la gran mayoría no). Siempre han existido interfaces RS-232C externos para MSX, pero son difíciles de conseguir y por ello bastante caros. Usar un PC para estas cosas es invitar a los usuarios a abandonar el sistema, cosa que hay que evitar como sea.



Cómo nació el proyecto
La idea de producir módems baratos para MSX nació en un bar de Barcelona (llamado "Foc a Terra"). Hacía poco que yo había vuelto al sistema, después de un largo lapsus de cinco años, y fui invitado por los colegas de la A.A.M., que me conocían por mi antiguo proyecto de los MegaRams. Ellos me pusieron el problema







y primero divagamos sobre la posibilidad de fabricar interfaces serie.

Yo ya había publicado unos esquemas en la desaparecida Nexus-Intruder. Pero fue José María Alonso quien dijo: "Sé que los holandeses trabajaron en la adaptación de módems internos de PC, pero nunca más se supo...". Comentamos que el bus de datos de los módems y los MSX, al ser de 8 bits, era muy posible el utilizar los módem de PC. Lo pensé unos instantes y llegué a la conclusión de que esto tenía que ser bastante fácil y les prometí investigarlo un poco.

El primer prototipo

Pues, ¡dicho y hecho! No tardé en tener un prototipo funcionando. En posteriores encuentros fuimos descubriendo y arreglando algunos fallos (no iba en los Turbo R, ni en los Philips 8280, y algunas cosas más...), pero finalmente dimos con la versión definitiva. El proyecto fue presentado en la última reunión de usuarios de Barcelona (en mayo del 97). Despertó bastante interés pero al no tener todavía unidades a la venta, muchos ni se enteraron (como el que escribió el artículo sobre la reunión en la Hnostar).

¿Cuál es su velocidad?

El ACCNET es un cartucho (tamaño Konami) que tiene un conector donde se enchufa directamente un módem interno de PC. En las pruebas realizadas, se han hecho funcionar correctamente módems de hasta 33.600 bps. Pero hay que decir que sólo los Turbo-R son capaces de sacar el máximo provecho de ellos. Un MSX2 va perfectamente con módems de 14400 bps. pero a partir de ahí no notaremos mucha diferencia aunque dupliquemos la velocidad de transmisión. Sí, ya se que los módems internos tienen la UART 16550, con *buffer* propio para que un ordenador lento no pierda caracteres, pero no es que se pierdan, sino que un MSX2 no puede escribirlos mas rápido en la pantalla. Así pues, yo no recomiendo que los usuarios de MSX2 y 2+ se gasten más dinero del necesario comprando módems de última generación. Un módem de 14.400 bps. cuesta unas 5.000 pesetas (aunque ya son un poco difíciles de encontrar). Los de 28.800 valen alrededor de las 8.000 ptas.

¿Cuánto cuesta?

El cartucho ACCNET se vende por 9.450 pesetas. Pensad que esto es mucho más barato que lo que teníamos hasta ahora, ya que un interface RS-232C vale entre 7.000 y 10.000 pesetas y un módem externo no menos de 20.000.

Algunas puntualizaciones, para finalizar

Tened mucho cuidado de no comprar los conocidos módems "sólo para Pentium" ya que utilizan los recursos de estos procesadores a través de un *driver* y por supuesto no van a funcionar en los MSX. Destacan porque son bastante más baratos.

Un dato negativo es por culpa del polémico interface IDE de Henrik Gilvad. Hemos detectado que en algunos casos se vuelve más inestable de lo que ya es al usar el ACCNET. Aunque siempre queda la opción de trabajar desde disquete cuando se use el módem. No se... cosas del IDE.

Yo tengo un disco duro Quantum de 170Mb. y no tengo problemas en ninguno de mis 3 ordenadores: un Sony F-700, un 8235/00 y un 8235/20. Pero un colega que tiene un Wavy 2+ con un disco de 1,2 Gigas es incapaz de usar el disco duro cuando conecta el ACCNET.

¿Cómo conseguirlo?

Los pedidos pueden hacerse a la A.A.M. como por ejemplo, José María Alonso, Tel. (989) 78 10 70.

¿Qué contiene el paquete?

Junto con el cartucho se entregará el programa de comunicaciones COMS52 (con Ansi e Ymodem-B) y el lector de correo *off-line* QQWK. Si se solicita, se servirán también módems internos a precio de coste.

En breve se dispondrá también del programa ERIX (con Zmodem) y de *software* para acceder a Internet e Infovía.

Aprovechad la oportunidad y participad en las redes de la información. Una vez que lo hayáis probado pensaréis: "¡Y cómo no conocía yo esto, lo que me estaba perdiendo!"

COMS6

COMS6 es un programa shareware (probar antes de comprar) de comunicaciones que dispone de terminal ANSI color y protocolo de transferencia de ficheros **YMODEM-B**. Con este programa podrás acceder a todos los servicios ofrecidos por los BBS (Bulletin Board System), como son: correo electrónico, conferencias públicas, juegos on-line, transferencia de ficheros, etc...

COMS6 funciona en MSX2, 2+ y Turbo-R. Requiere MSX-DOS 2.0 o posterior y se recomienda tener disco duro o RAMDISK con suficiente capacidad para las transferencias de ficheros.

Tras ejecutar el programa aparece una ventana de presentación indicando la versión del mismo. Pulsando **<F1>** accedemos a los menús y con **<F5>** visualizamos la ventana de ayuda. Tras desaparecer esta ventana a los pocos segundos o pulsando una tecla, entramos en modo terminal, pudiendo enviar comandos al módem. Podemos utilizar la agenda de teléfonos para llamar a nuestros BBS favoritos.

Hay dos apartados que son configurables a través de la barra de menús. El primero es la configuración del puerto serie (opción "**Puerto**"). Las distintas opciones son:

- **Velocidad:** Seleccionable desde 1200 hasta 115K.
- **Bits:** Número de bits por palabra (normalmente "8").
- **Paridad:** Control de paridad (normalmente "N").
- **FIFO:** Esta opción sólo es significativa con el interface ACCNET. Indica cuantos caracteres debe retener en su buffer interno antes de generar una interrupción. Si observamos errores en la transmisión, podemos modificar esta opción hasta dar con un valor óptimo.

El otro apartado que podemos configurar es la opción "**Cadenas**" de la barra de menús. Sus opciones son:

- **módem ini:** Cadena que se envía al módem automáticamente cuando arranca el programa. Sirve para su correcta inicialización. La cadena original garantiza un correcto funcionamiento para la mayoría de los módems.
- **Comando marcar:** Comando de marcaje que se utiliza desde la agenda de teléfonos. La cadena original produce un marcaje por pulsos. Si nuestra línea telefónica soporta marcaje por tonos podemos cambiarla por "ATDT".
- **Directorio TX/RX:** Indica el directorio por defecto para las transferencias. En caso de no disponer de disco duro podríamos poner RAMDISK "H:\". Con disco duro es aconsejable tener un directorio exclusivamente para este cometido, por ejemplo: "A:\COMS6\FILES\".

NUESTRAS PRUEBAS

El Club adquirió un paquete completo del ACCNET (es decir, con el módem/fax interno incluido) y hemos podido comprobar que es muy rápido. Tan sólo nos hemos encontrado con que no funcionaba con el Interface IDE en nuestro Turbo R (aunque el IDE sí funciona en el MSX2 de Angel Cullá).

Para que os hagáis una idea de la velocidad que nosotros hemos conseguido aquí os dejamos los siguientes datos: subir un fichero de 330Kb a una velocidad de 57.600 bps nos llevó 2,40 min. usando el R800 y 4,45 min. en modo Z80 y a 19.200 bps.

Hicimos la prueba con mas ficheros: un fichero de 430Kb tardó unos 4 minutos, y otro fichero de 92Kb unos 50 segundos.

Estos datos lógicamente pueden variar dependiendo del BBS al que conectéis.



Zandvoort

IX MSX COMPUTERDAG 1997

Fotografía: Stephan Szarafinski

El pasado 30 de septiembre se celebró en Holanda la IX MSX Computerdag, más conocida por todos como feria de Zandvoort, nombre que le viene por la población holandesa donde tiene lugar.

Esta feria se caracteriza además porque desde hace cinco años también tienen cabida las consolas de videojuegos, si bien la práctica totalidad de los visitantes son usuarios de MSX.



Como viene siendo habitual, el recinto ferial se abrió de 10 de la mañana a 5 de la tarde, que en esta ocasión suponemos debió ser tiempo suficiente tanto para los expositores como para los visitantes, ya que la feria se caracterizó por la ausencia tanto de stands expositores como de visitantes, que en total no debieron de superar las 300 personas. Aún así siguen siendo bastantes personas si comparamos esta feria con otros encuentros, incluídos los que se realizan en Japón.



De los 32 stands expositores, que cubrían tan sólo la mitad del pabellón, tan sólo dos eran extranjeros, Sunrise Swiss de Suiza y Power MSX de Francia. Faltaba gente como Henrik Gilvad, e incluso grupos como Sunrise Hardware Service que estuvieron presentes llegaron a montar stand. A continuación tenéis una relación de los stands expositores.





ATLANTIS/TOTALLY CHAOS

Por parte de Atlantis estaba el juego Pentius, un juego del estilo Tetris del que os hablamos en este número. Totally Chaos vendía su TCI #5 por 7,50 florines, dos discos bastante bien presentados, con caja, etiquetas en color, y que incluye también un silabario en katakana. En el próximo número encontraréis más información de esta diskmagazine.





Una de las novedades de la feria fue sin duda el XTAZY, del cual tan sólo se llegó a presentar una demostración, ya que el juego no llegó a terminarse en la fecha prevista por los programadores (seguramente piensen lanzarlo en la próxima feria de Tilburg, al igual que otros grupos que también tienen pensado lanzar sus producciones en dicha fecha). Lo que sí se puso a la venta fue el CD Musical del XTAZY, con la música original del juego.



Os recordamos que este juego es una superproducción de Sunrise Swiss, y tan sólo funcionará con el Graphics9000.

Además la música es Moonsound (no sabemos si también empleará el MSX Music/Audio), y se requerirá disco duro, ya que el juego final podría ocupar bastantes megas...

El juego es el típico de naves, del estilo del Nemesis o Space Manbow, pero bastante mejorado en todos los aspectos.

De momento existe una versión demo de la introducción, la cual incluye música Moonsound, y es de distribución gratuita.

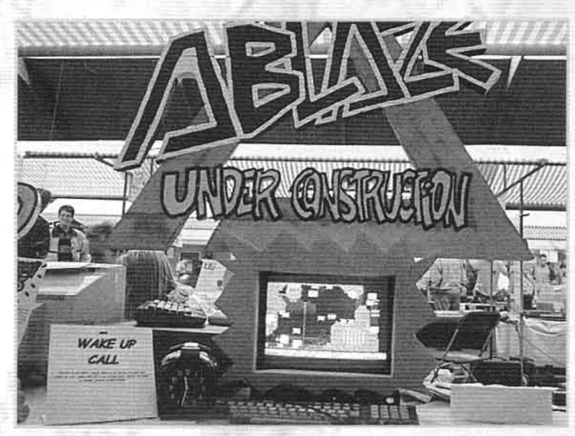


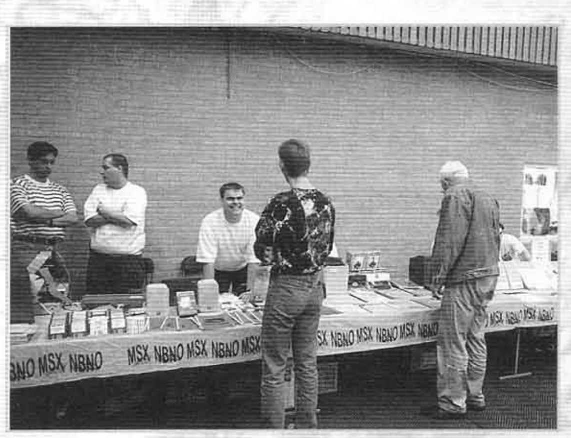


BASOFT tenía una guía de aprendizaje de código máquina, especial para principiantes.

DATAX presentó su diskmagazine Track #3, así como algunas músicas para Moonsound y MSX Music/Audio.







FONY presentó dos colecciones de discos japoneses: "Notos GFX Collection" y "AmateurisM". Son discos con dibujos japoneses (los famosos CG), pero con los comentarios traducidos al inglés.

FUTUREDISK presentó su diskmagazine número 33.

MSX NBNO tenía diverso material, como el CD ROM de programas "Megabytes for MSX1", un disco con ficheros MIDI de músicas de juegos MSX, y la diskmagazine española Eurolink #3. En este stand también se podía adquirir la revista que edita el grupo, la XSW.



NEAR DARK/MGF
Por parte de MGF estaba su diskmagazine, mientras que Near Dark presentaba dos nuevas producciones: "Alto", disco con músicas exclusivamente para Moonsound y "Tweety's Choise" con música MSX Music/Audio.

NEW WORLD ORDER (NWO) tenía el CD MSX Experience, otro CD ROM con juegos, utilidades, música, gráficos, etc.

PARAGON PRODUCTIONS
Estos muchachos presentaron la segunda versión del tan conocido juego Bomberman.

POWER MSX
Los franceses presentaron una demo para GFX9000 llamada The New Screen Demo #2, y el CD de programas The Best of MSX.

SARGON
Presentó su diskmagazine en holandés Defender #4.

STICHTING SUNRISE
Vendieron el Pentaro Odyssey, el editor musical Oracle, el Arranger V (disco musical para Moonsound de Zodiac), y también presentaron el Sonyc. Sin embargo el juego de Umax The Lost World no estaba todavía terminado.

SUNRISE SWISS
La estrella era el Video9000, un videodigitalizador para GFX9000 con una calidad extraordinaria, y del que os ofreceremos un reportaje en nuestro próximo número, ya que el Club ha adquirido una de las primeras unidades.



Otros grupos o usuarios que asistieron con stand propio fueron: Aurora, Daniel Bride MSX Computer Supplies, Deltasoft, Frisian Federation,MSX Club de Amsterdarmer, MSX Club Drechtsteden, MSX Computer Club Magazine, MSX g.g. Zandvoort, MSX Gebruikersgroep, MSX Vianen, MSX Club Gouda, MSX Club West Friesland, Sven Keizer, Ter Haar, The New Image, Van der Goot. ■







mundo MSX

Por Juan Miguel Gutiérrez

Sección dedicada a los ordenadores de la primera generación

Aquí tenéis una nueva entrega de "Mundo MSX" donde volveré a dar cabida una vez más a "La conversión" y "A fondo". Sin duda serán los apartados que mas aparecerán a lo largo de esta sección, especialmente "La conversión", ya que existe un buen número de estas adaptaciones en nuestro MSX. Pero primero voy a dar paso a...

A fondo

"Demonia"
Microids, 1987

Tenía ganas de comentar este juego que es una especie de clon del "Ghost & Goblins" o, como mínimo, puede decirse que los programadores franceses se inspiraron en el arcade de Capcom.

Fue Proein la encargada de su distribución y me compré el juego enseguida. Lo primero que me llamó la atención fue esa pantalla de presentación en screen 3, que no me dejaba entrever lo que guardaba el programa... Después de unos minutos se efectúo la carga y comenzaron las sorpresas.

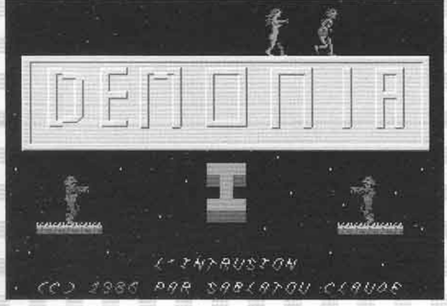
Lo primero que me sorprendió fue el excelente uso del color y que era un programa 100% MSX. No tiene mucha historia que contar, ya que parece ser que un caminante nocturno, asustado por los sonidos de la noche, corre a refugiarse en un cementerio maldito, con todo tipo de muertos vivientes y otros seres dignos de una mente como la de Lovecraft. Y para salir de allí hay que acabar con el demonio que"regenta" dicho cementerio. Hecho esto seremos libres, o eso creo porque he de confesar de que nunca he terminado el juego, poseedor de una dificultad excesiva.

Es un juego muy corto, en el que nuestro protagonista deberá primero conseguir una llave que le permita el acceso al sótano del cementerio, donde habita el demonio. Para ello deberemos avanzar unas pantallas, librándonos de los zombies, los molestos murciélagos, alguna rana peligrosa y un demonio menor que nos recuerda al aludido juego de Capcom. Nos encontraremos frente a una especie de carámbano que guarda la llave y unas frutas que aumentarán nuestra mermada energía. Aquí hay que resaltar que debemos dejar unas cuantas frutas sin coger para el camino de vuelta. Una vez tengamos la llave en nuestro poder, hay que retroceder hasta la pantalla de inicio donde habrán aparecido unas escaleras que nos permitirán bajar al sótano.

Si os pareció difícil la primera parte del juego, pues ahora es mucho peor, con la aparición de enemigos más poderosos y la reducción de frutas energéticas. Sin duda, lo mas difícil de esta parte es salvar el lago subterráneo, ya que las gotas que caen nos restan energía y nuestro avance es muy lento. Si lo has logrado eres un autentico afortunado (yo sólo lo he logrado dos veces, creo). Ahora podrás acceder al piso superior y dirigirte hacia el demonio, que nos espera seguro de su poder, y tan seguro, ya que nunca le he derrotado. Y es que este es su peor defecto, la abultada dificultad impide disfrutar de un juego sencillo pero muy bien ambientado y técnicamente logrado.

1987 fue un gran año para el MSX y "Demonia" contribuyó a ello, un juego que demostraba lo que el MSX podía realizar.





La conversión



"Gauntlet"
Atari Games, 1985
U. S. Gold, 1986

Sin duda, fue éste un arcade que se adueñó de los salones de juegos, por aquel entonces repletos de la típica "máquina" de vídeojuego. La aparición de "Gauntlet" fue toda una conmoción; una máquina de aspecto impresionante, que ofrecía la participación de 4 jugadores, y que mostraba un juego de sencillo planteamiento pero de tremenda adicción.

Era ésta otra de esas máquinas que siempre estaba rodeada de gente y había que esperar turno para jugar con ella. Se realizaban unas grandes partidas y era digno de ver cómo cuatro jugadores alcanzaban niveles nuevos, generando una gran expectación por ver qué encerraba ese nuevo nivel del "Gauntlet" y qué peligros escondía. Por suerte, en tan sólo un año se realizó la conversión para los ordenadores y hay que decir que U.S. Gold realizó un gran trabajo.



Desde la pantalla de presentación hasta los mas mínimos detalles, todo estaba igual que en el arcade, naturalmente, con las diferencias existentes entre ambas máquinas, pero dando una sensación de estar jugando con el arcade original que muy pocas veces se ha visto.

Técnicamente "Gauntlet" era un arcade sin grandes pretensiones, con unos gráficos sencillos, alguna pequeña melodía y unos pocos efectos de sonido; esto facilitó y ayudó a que la conversión a ordenadores de 8 bits, y en nuestro caso el MSX, las diferencias entre el juego de arcade y el de ordenador fuesen nimias, e incluso ignoradas, ya que se consiguió trasladar toda la jugabilidad y adicción a nuestros ordenadores.

Comentando algo más del juego, y para refrescar alguna memoria olvidadiza, reseñar algunos de los aspectos del juego, como el hecho de que no existía una historia o fin determinado, todo residía en conducir a los cuatro héroes (Thor el guerrero, Thyra la walkiria, Merlin el mago y Questor el elfo) por los diferentes laberintos, destruyendo enemigos, recolectando energía y tesoros y buscar una salida al próximo nivel.

El hecho de que los personajes tienen distintas aptitudes hacía que la estrategia fuese distinta según el numero de jugadores. Si jugaba una sóla persona era preferible escoger a Questor o la walkiria ya que sus habilidades para la magia y la lucha estaban parejas. Sin embargo, con dos jugadores se podía escoger un "peso pesado" como Thor en fuerza o Merlin en la magia y uno de los otros dos héroes.

Otra cosa era el modo de lucha, esquivando combates que se podían evitar, y destruir las bases de donde salían los diferentes enemigos. Naturalmente, existen las ayudas como los poderes especiales, que aumentan la fuerza o la resistencia y las complicaciones, como las trampas y los transportadores, que te pueden ayudar o dificultar.

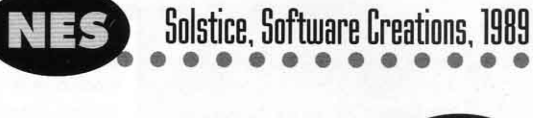
No puedo terminar este comentario sin recordar al personaje más temible, la muerte, que nos persigue con tesón en ciertos niveles y era la pesadilla de los jugadores.

Resumiendo, una conversión excelente, a pesar de que en nuestro MSX sólo admiten dos jugadores simultáneos.

Cuando "Gauntlet" desapareció de las boleras dejó una hueco difícil de rellenar y creando un estilo de arcade que se lleva realizando hasta ahora, como el "Sunset Riders" de Konami y otras máquinas de similares características, aunque ninguna ha alcanzado el nivel de popularidad de "Gauntlet", el auténtico juego de las máquinas.



Por Juan M. Gutiérrez



NES Solstice, Software Creations, 1989

Pentagram, Ultimate, 1987 MSX

Queda muy poco para el cierre de esta sección; un par de entregas más y daré por conseguido mi objetivo.

Sin duda, esta es una sección que ha levantado opiniones de todo tipo, a favor y en contra. El hecho de que apareciese una consola pululando por estas páginas no ha sido muy bien visto por muchos de vosotros, aunque he de recordar que en la sección siempre participó activamente el MSX, eso es innegable. Mi propósito no ha sido el de mostrar los alardes y juegos de la consola, siempre he buscado puntos de referencia y acercamiento entre las dos máquinas que han compartido protagonismo en la sección: la N.E.S. y el MSX. También he procurado dar a conocer algunos datos interesantes y las producciones de compañías como Compile o Hudson para otros sistemas.

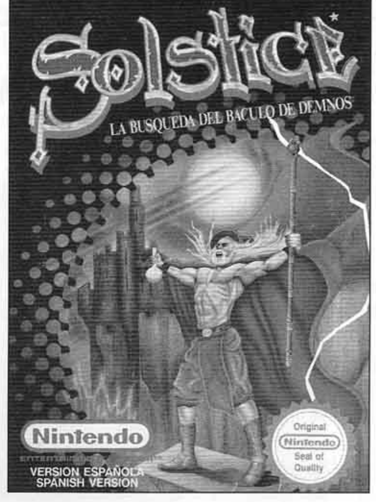
Recapitulando un poco, no se puede decir que juegos como the "Legend of Zelda" o "Faxanadu" no albergan calidad, y que no hubiera extrañando a nadie verlos en nuestro MSX.

En esta ocasión no van a ser juegos nipones los que ocuparan estas líneas, sino todo un clásico como el "Pentagram" y "Solstice", de la poco conocida Software Creations. Sin mas preámbulos, la ficha:

N.E.S.: Solstice, Software Creations, 1989
MSX: Pentagram, Ultimate, 1987

Naturalmente, dos juegos muy similares en su concepción y desarrollo, algo básico para su inclusión en esta sección. Ambos juegos usan la misma perspectiva de juego y que vosotros bien conocéis por otros títulos de Ultimate como "Nightshade" o "Knight Lore", o el primer "Batman" de Ocean. Incluso ambas historias se desarrollan en un ambiente donde un mago es el protagonista .

Para los que no se acuerden de la trama del "Pentagram", aquí van estos trazos: Sabreman encontró un viejo libro de magia, el "Gran Arch Wizardry", en una olvidada y polvorienta librería del pueblo de Conjour. Era el último ejemplar y en el libro se revelaban misterios y secretos de la magia, algunos de ellos asombraron al gran mago; pero nada le llamó mas la atención que las palabras dedicadas al pentagrama, una leyenda casi olvidada y que se consideraba tan sólo un mito. Sabreman prestó atención a las líneas que describían al pentagrama: «...y las plateadas aguas sacadas del pozo apagaron la sed del tiempo, apuntando a las estrellas. Dos encontrarás y luego dos más, todas tocadas por el mágico rocío. A través de ellas encontrarás el pentagrama, su forma convirtiéndose en algo tan sólido como una roca. Los runo deberás encontrar, ellos encontrarán su sitio en la magia y en esta tierra, y así encontraras el pentagrama.» Sabreman no dudó de lo leído y se dispuso a la búsqueda del pentagrama, un poder mágico casi olvidado. El resto de la historia dependió de vuestra habilidad.



Los juegos de la N.E.S. siempre han sido muy cuidados en este aspecto y han contado con buenos argumentos. "Solstice" viene a confirmarlo: «Cuando la oscuridad se desliza por la tierra, sobre la malvada mano del mal, antes de que la oscuridad haya llegado al corazón del hombre, recuerda las palabras de la leyenda perdida. Dentro de los custodiados muros de Kastle Rock se esconde una esperanza para el hombre en las ancestrales salas. Oculto a salvo de los ojos del mal permanece el polvoriento báculo de Demnos. Cada cien años, al salir la luna llena en el cielo del solsticio de invierno, surgirá la magia que oculta al báculo revelándose a cualquiera que lo quiera coger.»

Morbius, poderoso mago y eterno enemigo del hombre, está a punto de conseguir su más anhelado deseo: regir un mundo dominado por la oscuridad y el terror. Ha esperado mucho tiempo pero finalmente su poder es tan grande como para invocar al supremo símbolo del mal, el Barón Negro. Mientras piensa en todo ello sube las escaleras de la torre del terror donde está preparado el sacrificio; allí la princesa Eleanor de Arcadia espera su nefasto fin. Morbius rio, ni siquiera el báculo de Demnos le preocupaba, lo había buscado durante años sin encontrarlo, sin duda era una leyenda, un cuento de los antiguos.

Ajeno a lo que le rodeaba, no se percató de la inclusión de un personaje en su castillo: era Shadax. El buen mago llegaba dispuesto a terminar con la locura de Morbius. El sí sabía de la existencia del báculo de Demnos por los antiguos escritos que encontró en la biblioteca de los oráculos. Había encontrado el texto que hablaba sobre un báculo creado por los elfos, dotado de un gran y desconocido poder al que nada se le resistiría. Durante muchos años el báculo generó prosperidad en el reino de Arcadia pero fue dividido en seis trozos y escondido por temor a Morbius.

Shadax rio quedamente ante la ocurrencia de los antiguos, que ocultaron el báculo en el último lugar al que se le ocurriría a Morbius: en su propio castillo.

La luna del solsticio de verano apareció de entre las negras nubes, era el momento, y Shadax no vaciló al cruzar el foso y adentrarse en los dominios de Morbius.

Como veis, me he excedido un poco en esto, pero no he podido evitarlo. Ahora, las inevitables comparaciones.

Como ya he dicho, el sistema de juego es el mismo. Manejaremos ambos magos en un laberinto tridimensional, poblado de enemigos y objetos que encontrar. Solstice es más complejo laberínticamente, con un mapeado de varios pisos, al igual que el "Batman". Gráficamente supera al "Pentagram" ya que cuenta con distintos sectores claramente diferenciados y con un buen uso del color, quizá demasiado vistoso para una buena ambientación, cosa que los de Ultimate dominan a la perfección.

El movimiento y uso de plataformas en ambos juegos es algo constante. En "Solstice" además existen unos transportadores que nos llevarán a distintos sectores del castillo, los cuales se nos muestran en un mapa que se va creando mientras avanzamos por las distintas habitaciones. Tiene muchas ayudas y objetos, es un buen juego. En el sonido también aventaja a nuestro representante, algo fácil, desde luego.

Los dos años de diferencia se notan, además de la mayor capacidad del cartucho en cuanto a memoria. De todas formas, "Pentagran" está algo más conseguido, es mas "creíble". Y es que los juegos de MSX, a pesar de sus limitaciones, siempre destacan en algo por encima de otro software.

LuzNet 2 BBS amplía sus servicios instalando su propia página Web en Internet

http://usuarios.intercom.es/luznet

Desde que LuzNet 2 BBS abrió al público hace ya casi 2 años, han pasado por su servidor miles de ficheros, especialmente de MSX, ya que es una BSS que siempre ha estado orientada al MSX. Aunque en un principio comenzó con un equipo "modesto" (iDX4/100 con 8Mb y 540Mb HD con un modem Rockwell a 14400 bps) actualmente la BBS corre en un Pentium a 166Mhz con 64Mb y 5.5Gb de disco duro, una cargadora de cuatro CD's NEC y dos modems USRobotics a 33600 bps, bajo OS/2 Warp 4.

Desde hace ya unos meses, LuzNet 2 BBS dispone también de su propia página Web. Aquí Javi Lavandeira, su sysop, nos cuenta la historia de la BBS desde sus comienzos. Además dispone de una sección en la que podemos bajar algunos ficheros disponibles en la propia BBS.

Sin embargo, Javi nos ofrece algo muy interesante en su Web, el libro "MSX2 Technical Handbook" en inglés. Nada más entrar en esta sección aparece ante nosotros un índice completo con todos los apartados del libro. Una excelente idea, pues son muchas las páginas Web de MSX pero muy pocas con información técnica de este estilo. Por supuesto, la página incluye la sección de links.



Ñaca Soft nos presenta a través de su Web sus nuevas producciones

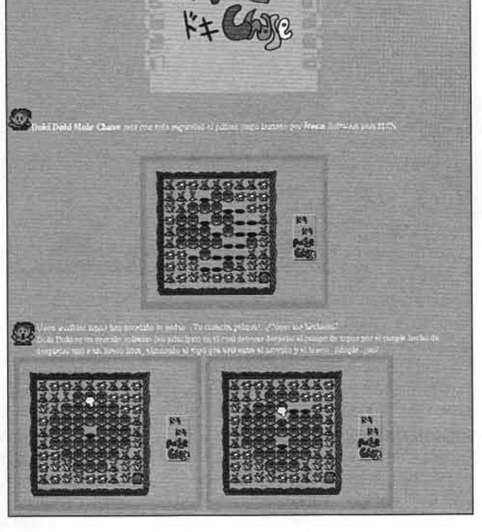
www.arrakis.es/~dmillan/

En esta web podemos encontrar información sobre su juego Combat Tetris, que como su nombre indica se trata de un Tetris, pero un poco diferente de los demás, ya que el objetivo del mismo es lograr que nuestro contrincante no pase de fase.

José Angel Morente, músico del grupo, está realizando un juego de tablero que llevará el nombre de Doki Doki Mole Chase. De los gráficos se encarga Miguel "Moai". El juego estará disponible para MSX2 con 64Kb Ram, música MSX Music, SCC y PSG, y será instalable en disco duro.

Otros dos componentes del grupo, los hermanos José Manuel y Carlos Daniel Jiménez, están realizando un juego en Kun Basic, que viene a ser una copia del Worms de PC, y que llevará el nombre de Cyborg; nuevamente Moai se encarga de los gráficos. La finalidad del juego es eliminar a todos los soldados del ejército de tu oponente. En cada momento, se podrá mover un único soldado (uno cada vez por cada jugador) y deberá tratar de eliminar, o dañar lo máximo posible, a algún soldado del bando contrario. Para ello dispondremos de varias armas, incluyendo ataques aéreos como en el juego original. El juego también será para MSX2 e instalable en disco duro.

Al mismo tiempo que Ñaca Soft concluye el Combat Tetris, ya están diseñando otro jueguecillo, también de habilidad al que provisionalmente le han puesto el nombre de Super Paskha.





Emulador de Colecovision

www.komkon.org/~dekogel/mission.html

Aunque últimamente sólo escuchamos hablar de emuladores de MSX para otros sistemas (PC, Mac, Amiga,...), lo cierto es que también existen emuladores de otros sistemas para MSX, como de Spectrum o éste de Colecovision (aunque realmente no se trate exactamente de un emulador). En esta web podemos bajar un pequeño fichero con el que podremos cargar juegos de la antigua Colecovision. Es posible que algunos juegos no carguen o no lo hagan bien, pero afortunadamente para la Colecovision existen suficientes juegos para probar, algunos disponibles en Internet.



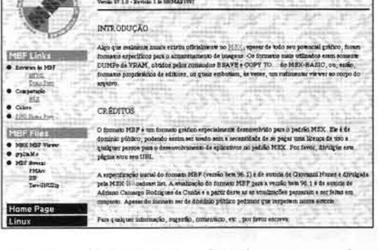
Desaparece la primera lista de correo española

La primera lista de correo española dedicada exclusivamente al sistema ha dejado de funcionar a comienzos del mes de Octubre. La idea había surgido hace unos meses, y la lista empezó a funcionar a modo de prueba, hasta que poco a poco fue ganando suscriptores, incluso de otros países, como Brasil, Italia, ...

Albert Molina, quien hacía posible el funcionamiento de la lista desde el servidor alojado en Intercom decidió, por varios motivos, que explicó en la misma lista, desconectar el servicio. Casi al mismo tiempo se anunciaba la posibilidad de crear unas News de MSX en nuestro país, aunque nosotros no hemos vuelto a tener noticias de ese tema.

Interesante incremento de páginas Web de MSX en los últimos meses

Cada vez son más los usuarios que tienen acceso a navegadores Web. Y esto ha provocado que muchos de ellos incluso crearan su propia web, encontrándonos en los últimos meses con bastantes novedades. Vamos a hacer un pequeño repaso a algunas de estas páginas, así como quizás a otras ya conocidas, pero que pueden resultar de interés para aquellos que todavía os estáis iniciando en visitar webs.

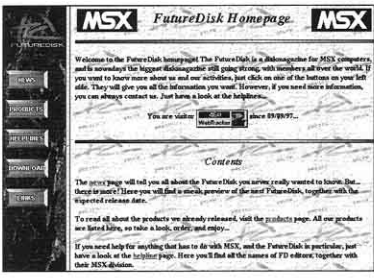


En Brasil destacamos las siguientes páginas web, algunas han cambiado de dirección en el último mes:

MSX BRAZILIAN TEAM
http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8830/

COBRA SOFTWARE
http://www.gcnhome.com/scripts/home.idc?homepage_id=2993
Desde ahora se dedican profesionalmente también al PC, eso sí, sin olvidarse del MSX.

ALEXANDRE SOBRINO
http://www.stcecilia.br/~sobrino/msx/index.htm
Este usuario anuncia un nuevo fanzine en papel.



MSX MULTI-SCREEN BITMAP FILE FORMAT
http://www.geocities.com/ResearchTriangle/2472/mbf_estr.txt
En esta página brasileña, de Giovani Nunnes y Adriano Camargo podemos conseguir el MBF, que es un nuevo formato gráfico de dominio público que promete bastante.

MSX Arabic Homepage
http://www.geocities.com/siliconvalley/horizon/1578/

Dentro de las páginas de reciente aparición destacamos las siguientes:

ICM
http://free.sofit.it/icm
Los italianos ya tienen su propia Web, todavía en construcción.

FUTUREDISK
www.let.rug.nl/students/~s0957372/main.htm
Los autores de la popular diskmagazine holandesa ya disponen de una página donde podemos enterarnos del contenido las diskmagazines que llevan editado, además del próximo contenido de la siguiente Futuredisk, así podemos saber que la próxima edición del FD estará dedicada al Tamagotchi, incluyendo además un pequeño juego sobre el mismo. También nos dicen que si tienen espacio, incluirán varias músicas para Moonsound.

PADIAL HARD
http://www.pasanet.es/videointernet/lerma.htm
Gracias a la páginas de José Luis Lerma y José Mª Pacheco, ahora podemos enterarnos de todos los proyectos de Leonardo Padial.

RAYMOND HOOGERDIJK
http://www.tip.nl/users/r.hoogerdijk ó bien **http://www.msx forever.club.tip.nl**
Este usuario está intentado hacer una serie de fichas con las ferias y encuentros que tienen lugar en todo el mundo. Los organizadores de éstas, pueden facilitar sus datos para ser incluidos en esta página.

DAVID MADURGA
http://capsule.home.ml.org
http://www.wp.com/75941/home.html
David, autor del lector off-line QWK, está ahora trabajando en un nuevo proyecto, la creación de un programa de comunicaciones que funciona bajo protocolo TCP/IP, el cual permitiría conectar al MSX con un servidor Internet directamente. Para ello está trabajando conjuntamente con el holandés Joost Klootwijk. En su web podemos bajar ya la última versión del programa.



PARAGON
http://www.hacom.nl/~antalvk/
Los autores del Bomberman también tienen su pequeño rincón en la red.

THE MSX RESOURCE CENTER
http://www.msx.org
Es, sin duda, el gran directorio de páginas web MSX. Ahora disponen de nueva dirección, mucho más sencilla de recordar, y han reestructurado la página. Además, podemos bajar músicas Moonsound de Danilo Danisi.

PARALLAX
http://www.stack.nl/~cas/par/index.html
En su web podemos bajar la última promo jugable del CoreDump (según ellos, diez veces superior al Akin). Existe además ya una versión en japonés, con el fin de dar a conocer el juego en Japón a través de la diskmagazine NV, igual que ocurrió con el Sonyc.

SUNRISE SWISS
http://www.msx.ch
Aquí podemos bajar la version 1.05 del Moonsound Wave, el WiOS, el MIF para GFX9000, así como otra serie de utilidades y programas. También en sus páginas se encuentra una página especialmente dedicada al XTAZY, en la que podemos bajar una demo, ver algunas imágenes del juego, o también solicitar el CD con las músicas del juego.



Replayer Midi para Moonsound

http://unity.kaist.ac.kr:8080

Nuestro amigo Joon-Sung Kim de Corea está trabajando en un reproductor MIDI para Moonsound. Nosotros hemos tenido la ocasión de probar una versión beta del mismo, y podemos decir que funciona bastante bien con la mayoría de ficheros MIDI convencionales. El mayor problema es la falta de velocidad para reproducir el MIDI, aunque lo cierto es que en modo Z80 (ya que curiosamente no funciona bien con R800, ya que no está todavía optimizado para este procesador) no lo hace nada mal y algunos ficheros suenan con una calidad bastante aceptable.

Joon también se dedica a componer algunas músicas para Moonsound, así que nosotros le pedimos que colocase en su Web tanto sus composiciones como el replayer MIDI, por lo que desde hace unos meses cualquiera puede conseguir ambos ficheros, no sin antes darse de alta al entrar en su página Web.

Sin embargo, hemos podido comprobar que este servidor es muy lento, por lo que aquí tenéis el acceso al directorio donde podéis recoger los ficheros con música: **http://unity.kaist.ac.kr:8080/M/Music/moonsound.shtml**

MSX Mailing List

http://www.stack.nl/~wiebe/mailinglist

Es una de las principales listas de correo MSX que existen actualmente. Es una buena forma de contactar con más usarios de todo el mundo, para intercambiar opiniones, conseguir material, etc.

Para suscribirse basta con escribir un mensaje que ponga "subscribe msx" y a continuacún tu dirección email. Esto hay que escribirlo en el cuerpo del mensaje (no en el tema –subject–) y enviarlo a **majordomo@stack.nl**

Para cancelar la suscripción escribiremos "unsubscribe" en vez de "subscribe". Para mayor información podéis enviar un email a: **wiebe@stack.nl**

software

Acquire

Un pequeño tesoro por descubrir

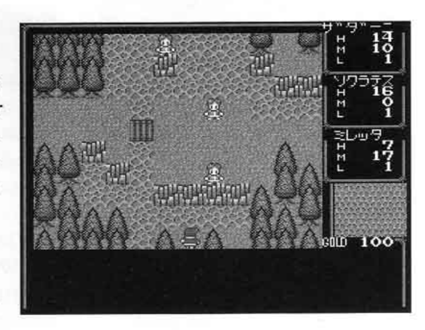
Casa: Imamori, 1995
Tipo: R.P.G.
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: Incluido en NV#23

Como ya se comentó en el número anterior de la revista, Acquire es un R.P.G. que aparece en la *diskmagazine* japonesa "New Variety #23". Como es costumbre con los juegos japoneses, el juego destaca ante todo por su alta adictividad.

Los gráficos y las músicas están bastante cuidados, y si tenemos en cuenta que además tiene las restricciones de espacio que implican el estar incluido dentro de una revista, el mérito es todavía mayor. Al seleccionar el juego en la revista, aparece un menú con tres opciones: cargar una partida (4 posibles), empezar una nueva y volver al menú.

Dentro del juego, pulsando F1 o el botón B, podemos volver al menú inicial o no. Con F4, podemos activar o desactivar una serie de *flags* (no he probado a qué corresponden). Con la barra o el botón A, nos aparecen cuatro opciones por medio de unos dibujos: inventario, hechizos, *status* de los personajes y salvar partidas. Las partidas salvadas se almacenan en el propio disco. Dentro de los hechizos, hay gran variedad: recarga de HP (*hit points*), recarga de MP (*magic points*), de ataque, etc. Igual ocurre con los objetos; en cada ciudad que se visite, suele haber un par de tiendas donde podremos comprar tanto objetos diversos como armas (espada, armadura y escudo).

En cuanto al desarrollo del juego, decir que no es en absoluto complicado. Hay algún interruptor que pulsar aquí y allá, pero sin mucho misterio. El mapeado, excepto el primer bosque que es algo más laberíntico, es relativamente fácil y en un par de tardes el juego puede acabarse. Quizá éste sea uno de los pocos aspectos negativos que se le puede achacar, aunque como ya he dicho, el estar incluido en la revista limita el espacio disponible para hacer mapeados más grandes. Otro aspecto que quizá podría ser mejorado son los gráficos en los combates, aunque a medida que avanzamos van mejorando.



En resumen, un juego de los de hace tiempo, entretenido, buenos gráficos y música, y que además viene incluido con una magnífica revista como es la NV, con lo que no nos cuesta más dinero adicional. Muy recomendable.

José C. Clemente

Alto "Hell on Wheels"

Nueva producción musical de Near Dark

Casa: Near Dark, 1997
Tipo: Disco musical
Música: Moonsound
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Precio: 600 ptas.
Distribuye: Club Hnostar

Alto es la nueva producción musical del grupo Near Dark, pero esta vez han variado el tipo de música y este disco no contiene música "house", sino temas más variados y de otros estilos, arreglos en su mayor parte.

Tras cargar el disco nos aparece el selector de hertzios y después la pantalla de presentación con un scroll de texto que da alguna información sobre el disco y los autores del mismo. Tras esta pantalla entramos en el menú de selección de las composiciones. Se trata de una imagen digitalizada, con unos tonos oscuros, en donde hay unas pequeñas barras tipo ecualizador y las teclas típicas de play, stop, pause, etc.



En cuanto a las composiciones, hay unas veinte en total, varias de las cuales son creaciones propias y otras arreglos de otras conocidas. Tenemos títulos de grupos como The Offspring, The Gathering, Amorphis, y hasta un arreglo del tema de la película "Braveheart". En el disco se incluye un fichero de texto con amplia información sobre los temas del disco y una breve historia sobre ellos.

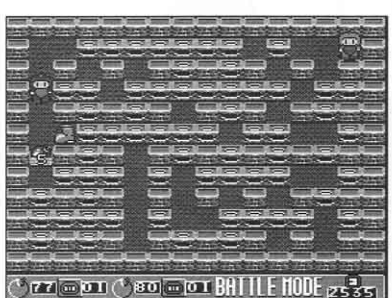
La calidad de las músicas es realmente buena, gracias también a usar el Moonsound y además esta vez no se han dedicado en exclusiva a los temas "house", algo de agradecer pues últimamente parecía que los los discos musicales sólo se dedicaban a la música de ese estilo.

Álvaro Tarela

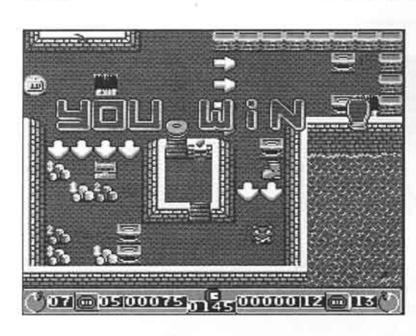
Bomberman 2

La saga continúa

De la pasada feria de Zandvoort hemos adquirido esta novedad del



grupo Paragon. Se trata de la segunda parte del conocido Bomberman (no confundir con el Battle Bomber, que es sólo para Graphics 9000). A estas alturas todo el mundo debe conocer este juego, puesto que hay muchas versiones para consolas y máquinas recreativas. Aunque realmente a mí la versión que más me gusta es el juego llamado Erix que, a pesar de ser muy sencillo (es del año 1984 más o menos) es muy adictivo.

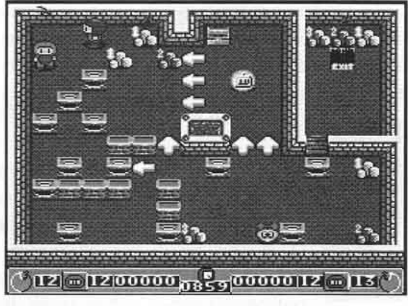


Una vez cargado el juego, desde el menú principal podemos acceder a cinco opciones: un jugador, dos jugadores, modo batalla, editor de niveles y controles. Con la última opción configuramos los mandos del juego, permitiendo jugar con el teclado y con el joystick.

En el modo de un jugador empezamos con la posibilidad de empezar desde el principio o introducir un código para continuar. Cada nivel tiene un código que se nos indica al inicio. El juego está dividido en fases y, a su vez, en niveles (creo que son en total 50 niveles). Pasemos a comentar un poco el juego. En el modo de uno y dos jugadores, el objetivo del juego es salir de la pantalla a través de la salida. Para ello contamos tanto con ayudas como con obstáculos, tanto en forma de enemigos como de objetos. Algunos de los objetos se ven a simple vista pero otros se hallan escondidos bajo una especie de cajas que podemos destruir con las bombas. Y son precisamente las bombas el principal ingrediente del juego (de ahí su título) pues con ellas podemos romper muros, matar a los enemigos, coger objetos, etc. Tenemos un límite de bombas, que se nos indica en la parte inferior de la pantalla, así como un máximo de vidas (empezamos con 24, pero pronto se nos gastarán). Además, tenemos un tiempo muy limitado (limitadísimo, en realidad) para concluir cada fase. Otra dificultad es que debemos medir muy bien nuestros movimientos porque a veces un error puede que haga imposible salir de la pantalla (sobre todo por gastar mal las bombas). A veces el juego recuerda al Eggerland o al Perfect (de MicroCabin) puesto que en algunas fases hay un único camino posible para conseguir tener éxito.

Los objetos que podemos encontrar pueden ser ayudas como teletransportadores, cofres y monedas que dan puntos, botas para ganar velocidad, invisibilidad temporal (con la que logramos inmunidad) vidas extras y bombas. Otras veces son trampas como botas que nos quitan velocidad, calaveras que nos matan una vida o unos cursores, que nos modifica el movimiento del personaje.

Es interesante saber, además, que si se nos termina el tiempo tendremos que volver a empezar de nuevo en esa fase, pero no nos restan vidas por ello. Otra cosa es que por cada 1000 puntos nos dan una vida extra.



En el modo de dos jugadores el objetivo del juego es el mismo, sólo que contamos con la ayuda de un jugador más, con sus vidas y bombas, pero si uno de los dos agota sus vidas, el otro puede continuar solo.

Otra de las opciones es el modo batalla. Aquí contamos con cinco escenarios diferentes para competir contra el otro jugador. El objetivo es matar al otro jugador colocándole bombas. Tenemos además las mismas ayudas o trampas, según qué objetos, que antes. Por supuesto, tenemos un tiempo limitado para realizar nuestra misión.

Una interesante opción es la del editor de niveles, con la cual podemos jugar en 5 de los niveles previamente editados. Podemos configurar un total de 5 niveles diferentes, gracias a un programa adicional que acompaña al juego y que se ejecuta desde del Basic. Se trata de un sencillo editor de niveles donde podemos configurar absolutamente todos los aspectos del nivel: obstáculos, objetos, enemigos, colocación inicial de los jugadores, número de vidas y bombas iniciales, tiempo, etc. El juego se presenta con una etiqueta a color, caja de CD y un extenso manual, pero en holandés. Se trata de un buen juego, con buenos gráficos, una música un poco sosa, pero con buenos efectos de sonido y sobre todo, muy entretenido, que nos hará pasar un buen rato.

Alvaro Tarela

Casa: Paragon, 1997
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music/Audio
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

Pentius

¿Otro Tetris?

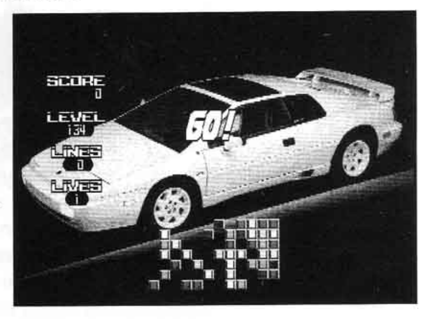
Casa: Atlantis, 1997
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

¿Qué juego se esconde tras el título Pentius? Pues nada más y nada menos que otro clon del conocido Tetris. El juego se presenta en una caja grande, aunque el juego sólo ocupa un disco.

Tras pasar la pantalla de presentación del disco accedemos al menú del juego, en donde primero se nos pregunta por el número de jugadores, su nombre, los mandos del juego (teclado, ratón o joystick) y luego si queremos jugar o practicar. Hay que decir que esta parte del juego es la más conseguida, ya que mientras vamos seleccionado cada una de estas opciones por el fondo se van intercalando lo que son las piezas del juego en un movimiento en tres dimensiones, algo muy vistoso.

En cuanto al juego, poco se puede decir, ya que se trata de "otro" Tetris más. Como novedad, decir que podemos seleccionar los fondos del juego, teniendo un total de seis diferentes (se tratan de imágenes digitalizadas). También tenemos la opción de practicar, en donde podemos seleccionar el nivel, la dificultad, el número de vidas, etc. así como el fondo. Durante el juego tenemos varias opciones, aparte de las del movimiento de las piezas, que se ejecutan con las teclas de función, y que son la pausa, cambiar el color de las piezas o cambiar la música de fondo. Un defecto del juego es que se sienten los "clicks" de los cursores, algo que se debería haber evitado, pues es molesto. En cuanto a la música, hay varias diferentes para elegir, aunque algunas de ellas parecen las mismas pero arregladas un poco. Por otra parte, el juego contiene lo normal en este tipo de juegos, aunque realmente no aporta nada nuevo. El juego al final desilusiona un poco pues la presentación está muy bien realizada, y sería propia de un juego algo más sofisticado (como sería si el juego fuese en tres dimensiones, por ejemplo).





Álvaro Tarela

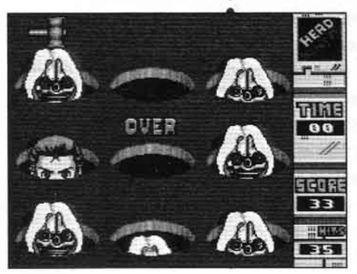
Head Hunter

Un nuevo lanzamiento español de la mano de Manuel Pazos

Casa: Manuel Pazos, 1997
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music
Sistema: MSX2, 64Kb
Formato: 1x2DD
Distribuye: Manuel Pazos

Manuel Pazos (del grupo Analogy, creador del Sonyc), realizó este pequeño juego para presentarlo en la pasada reunión de usuarios en Barcelona. Se trata de un pequeño juego basado en aquel juego de los martillazos que aparecía en el SD Snatcher. De hecho, las cabezas de los personajes son del propio SD Snatcher.



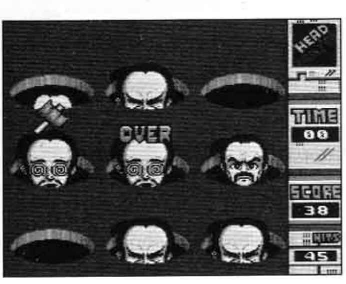


El juego es sencillo pero adictivo a la vez. Se trata de golpear con un martillo a las cabezas que se van asomando de unos agujeros (nueve, en total), pero teniendo cuidado de no golpear a "víctimas inocentes". Debemos hacer un cierto número de golpes antes de que se termine el tiempo limitado del que disponemos y además los golpes erróneos nos descontarán puntos; sólo debemos golpear a los *snatchers*.

Entre fase y fase se muestran unos gráficos a alta resolución. Además, a medida que avanzamos, la dificultad va aumentando más y más, y también hacen aparición nuevos personajes. Hay detalles muy graciosos como puede ser en la segunda fase, en la que el *snatcher* aparece con una peluca para que lo confundamos con la chica rubia; o en la tercera fase, en donde el *snatcher* tiene la cara del jefe y se diferencia, aparte del cabezón, en que está enfadado y tiene los ojos que se le salen.



A pesar de ser un juego modesto, está muy bien realizado. Hay música variada y muy acorde con el juego, y las animaciones de los gráficos son realmente buenas (y graciosas). El único defecto que le encuentro es el título de inicio, que ha quedado algo simple. Sin duda alguna, see trata de un juego muy divertido para pasar un buen rato. Tan divertido como el que incluía el SD Snatcher.



Álvaro Tarela

Tweety's Choise

El popular canario protagonista en este disco musical

Near Dark nos sorprende con este disco musical para MSX Music y MSX Audio, pensado para aquella mayoría de usuarios que no tienen el Moonsound. El título del disco es "Tweety's Choise" y el nombre hace referencia al nuevo apodo de uno de los programadores del grupo, que ahora se hace llamar Tweety. Además, con este nombre es como se conoce el pajarito de los dibujos animados que en España llamamos Piolín, y precisamente éste el el personaje sobre el que trata este disco.

Tras cargar el disco nos sale el selector de hertzios tras el cual Piolín nos dirá unas palabras. Después aparece de nuevo el canario mientras sale el típico scroll de texto donde se nos cuenta cosas como las que os acabo de comentar. Pulsamos la barra espaciadora y llegamos a un menú de selección en el cual veremos a Piolín moviéndose por la pantalla. Las opciones que tenemos son:

-Tweeplayer: Es el menú de selección de músicas, gobernado por el pajarito y su amigo el gato Silvestre. Hay cerca de quince composiciones, algunas de las cuales incluyen pequeños sonidos muestreados para el MSX Audio. Algunas parecen composiciones nuevas y otras son de esas que te suenan de haberlas escuchado antes.



-Tweety in action: Como el titulo de la sección indica, veremos al pájaro en acción, pues se trata de una animación muy bien lograda (y de gran tamaño) en donde el "lindo gatito" persigue a Piolín. Y, como no podía ser de otra manera, acompañado de un texto en scroll.

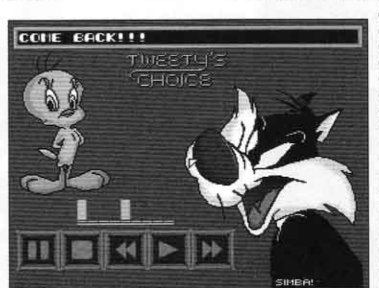


-I.C. Splits 3: Se trata de una pequeña demo titulada "Impulsive Splits part 3" que no son más que efectos de texto en scroll así como efectos de color, usando rutinas bastante curiosas.

-Quit: Nos lleva a los créditos de los programadores.

Además, en el disco se incluye una pequeña animación son el gato Silvestre y que según sus creadores se puede usar como salvapantallas (se ejecuta desde el DOS). También incluyen un cargador para visualizar los gráficos usados en el disco.

Álvaro Tarela



Casa: Near Dark, 1997
Tipo: Disco musical
Música: MSX Music/Audio
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Precio: 600 ptas
Distribuye: Club Hnostar

Nuts

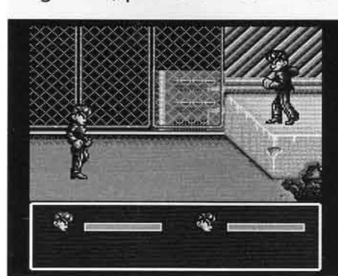
El Double Dragon español

Casa: Kai Magazine, 1997
Tipo: Lucha
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Disco promocional

De nuevo Kai Magazine nos sorprende con un nuevo juego, que en esta ocasión de llama "NUTS" y que, aunque significa "nuez", también significa "chiflado" y este el significado del título, tal y como se deduce de las camisas de fuerza que nos aparecen en el menú de inicio. El disco que nos ocupa es promocional, es decir, es una pequeña demo del juego, pero bastante completa, lo que hace suponer que el juego estará listo en breve.

El juego se puede definir como un clon del Double Dragon, ya que el modo de juego es idéntico. Desde el menú principal podemos elegir entre un jugador o dos; con la última opción pueden jugar simultáneamente los dos jugadores y unir así sus fuerzas contra los enemigos.

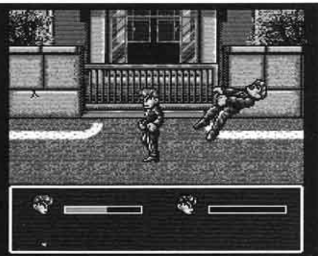
Tras entrar en la primera fase, lo que sorprenden son los gráficos, pues están realmente muy bien. Además, el juego cuenta con un scroll bastante suave, aún teniendo en cuenta la presencia de varios personajes a la vez en movimiento. Antes de empezar a jugar se nos explican brevemente los movimientos de los personajes, que básicamente son tres: patada, puñetazo y salto.



En este tipo de juegos lo primero que se pide es que el movimiento de los personajes sea suave pero a la vez rápido, y aquí se ha conseguido eso y con unos personajes bastante grandes.

El objetivo del juego es ir eliminando a todos los enemigos que nos vayan apareciendo y por así ir avanzando hasta llegar al siguiente nivel. Cada nivel es distinto, sobre todo en cuanto a los gráficos, y también van apareciendo nuevos enemigos, aunque muchos de ellos se van repitiendo. Al final de cada nivel suele aparecer un enemigo un poco más duro que los demás.

Los primeros enemigos pueden parecer un poco simples ya que parecen todos iguales, sobre todo por los trajes, que son iguales, pero a medida que vamos avanzando van apareciendo más variedad de enemigos.



El escenario también juega un importante papel en el desarrollo del juego puesto que pueden haber vigas, o escalones por los que subir, precipicios por donde no debemos caer, paredes, pasos estrechos, etc. Esta promo ya incluye música de fondo y algunos efectos sonoros, los cuales se limitan a los golpes que propinamos (o que nos propinan) a los enemigos. La promo incluye varias fases, distintas entre sí, teniendo escenarios tan diferentes como una ciudad, un puerto, unas obras, etc. Todos ellos, por supuesto, con unos gráficos muy buenos, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados Kai.

Álvaro Tarela

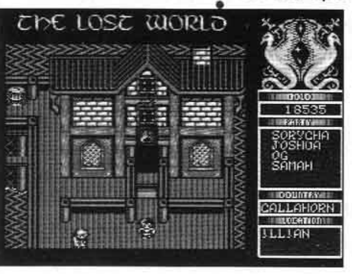
The Lost World (versión ßeta)

Una nueva superproducción de Umax

Casa: Umax, 1997
Sistema: MSX2, 128Kb RAM
Música: MSX Music
Formato: 2x2DD
Tipo: RPG
Distribuidor: Sunrise
Club Hnostar

La versión que comentamos aquí no se distribuye ni vende, simplemente se trata de una versión ßeta cedida al club para su análisis.

Bajo el título de "The Lost World", que no tiene nada que ver con la película de Spielberg, se esconde la última producción (todavía en preparación) del grupo Umax, creador de la saga Pumpkin Adventure. Este nuevo juego es un R.P.G. que guarda muchas similitudes con el P.A.3, salvo que el argumento es totalmente distinto, ya que esta vez la aventura se desarrolla en una época antigua y no futurista. En este aspecto, el juego recuerda en muchas ocasiones al Dragon Slayer 6. Para los que hayan jugado al Pumpkin Adventure 3, este juego guarda muchas características del anterior, hasta el punto de que algunos enemigos son iguales (suponemos que en la versión definitiva crearán nuevos enemigos y que los de ahora son provisionales).



Tras cargar el juego aparecemos encerrados en una mazmorra y se nos cuenta un poco el argumento del juego, que a grandes rasgos trata de que nuestro héroe ha sido acusado de unos crímenes que no ha cometido. Como no fui capaz de salir de esta celda opté por cargar alguna de las situaciones que vienen en el disco para ver algunos de los escenarios del juego.



Los gráficos siguen estando al mismo nivel que en el Pumpkin Adventure 3, incluso algunos han mejorado incluyendo detalles como el movimiento de la llama de las antorchas, aunque en algunas zonas los gráficos son bastante pobres, por resultar muy monótonos, aunque quizás se deba a que ésta es la versión ßeta del juego. Además, para poder jugar ahora un poco, han usado gráficos de los enemigos del P.A.3, pero seguro que en la versión definitiva hacen unos nuevos. En cuanto a la música, el juego final usará Moonsound, o MSX Music, aunque en esta promo sólo se usa el MSX Music.

Respecto a la dinámica del juego, ésta es como la del Pumpkin, aunque incorpora cosas más parecidas al Dragon Slayer 6, como la situación de los pueblos por el mapeado, aunque no se hace uso de scroll para moverse por la pantalla. Como novedad, incluye la posibilidad de visualizar un mapa de la zona y también se dispone de un código denominado "Hint code" cuya utilidad aún no he descubierto.

Álvaro Tarela

Core Dump (Promo)

Primeras impresiones de la nueva producción de Parallax

Core Dump es una nueva producción de Parallax, un juego del que se ha hablado bastante en los últimos meses y que viene a ser la continuación del Akin. Aquellos que han visto la página *web* de Parallax han podido además seguir paso a paso toda la evolución del juego. En esta ocasión Parallax quiere cuidar al máximo todos los detalles del juego y eso, entre otras cosas, le ha llevado a retrasar la salida del juego.

Gracias a FutureDisk pudimos ver la primera promo jugable del juego. Ésta tenía algunos fallos en los movimientos, así que al cabo de unos días Parallax distribuyó una segunda versión mejorada, modificando además algunos enemigos. Y posteriormente Parallax presentó una nueva versión, en la que ya se ven las caras de los personajes cuando hablamos con ellos, cambian los personajes, etc.









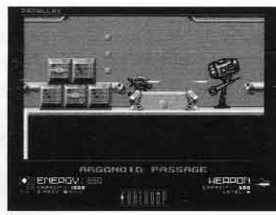
Las teclas de control son la siguientes:
F1: pausa
F2: seleccionar arma
F3: seleccionar objeto
Graph/Shift: disparar
Space: saltar

Con el cursor arriba podemos engancharnos en algunas plataformas y barras colgantes, algo que necesitaremos hacer en bastantes ocasiones. Este cursor también lo utilizaremos pasa pasar a través de las puertas y cambiar de habitación.

Empezamos el juego en una zona llamada "The Gathering". Lo primero que debemos hacer es hablar y hablar; lo haremos con Cooper, Frank Lantis, Tom Yimao... hasta conseguir que Frank nos entregue el *Core Detector*. Cuando lo consigamos debemos seleccionarlo en el menú de *items*. Con este objeto conseguimos que al matar a los enemigos éstos nos den un *core*. Además de esto, algunos también nos pueden dar armas (láser, granadas, minas) o energía extra. También por el camino podemos encontrar recipientes con la letra E que nos darán 100 unidades de energía (lo máximo que podemos acumular son 999). Dentro del "Gathering" tenemos dos puertas. Saldremos en primer lugar por la derecha, que nos lleva a "Psionic Halls". En la primera plataforma en la que es necesario saltar y deslizarse por una barra para pasar debemos saber que justo encima tenemos otro piso, donde hay una puerta que nos lleva a un hombre de nombre "Asclepios" que nos renovará la energía hasta 500 unidades (no es necesario que vayamos si tenemos más de 500 de energía). A la derecha nos encontramos con una puerta que nos lleva a otra zona. Aquí nos vamos a encontrar con dos puertas, una que no conseguiremos abrir (nos pide la *ID card* 6) y otra que nos lleva a una habitación donde está Maui,







un vendedor que nos dará un potente arma, la *Light Saber*, pero no sin pagarle antes con 20 *cores* (debemos seleccionar los *cores* en el menú de Items).

A continuación regresamos a la salida, "Gathering", pero antes subimos a ver a "Asclepios" , quien nos dará un ciento de explosivos plásticos.

Una vez en la salida tomamos la puerta de la izquierda, que nos conduce a una zona de nombre "Argonoid Passage". Aquí debemos tener especial cuidado con los enemigos, pues aparte de dispararnos también nos pueden lanzar misiles. La mejor forma de combatirlos es con la *Light Saber* (en la primera promo que apareció en FutureDisk aparecen otro tipo de robots). Aquí debemos buscar el piso superior, donde un par de estructuras metálicas obstruyen el techo. Debemos usar las granadas para hacer explotar la estructura de la derecha, que nos abrirá un boquete y podremos subir a un piso superior. Aquí encontramos otra puerta que nos lleva a una habitación ("A legend betrayed"), en donde hablaremos con la gente, especialmente con Arthur Belmont y regresamos a la salida a hablar con Cooper... Después podemos seguir hablando y hablando, pero para terminar la promo debemos ir a hablar nuevamente con "Asclepios".

Para enterarse de qué va la trama del juego, conviene ir leyendo lo que nos dicen (si sabéis medianamente inglés, claro).

El juego promete bastante, y una vez concluido tendrá unos efectos realmente espectaculares. No se sabe todavía cuantos discos ocupará el juego final y si habrá tiempo para incluir además música preparada para Moonsound.

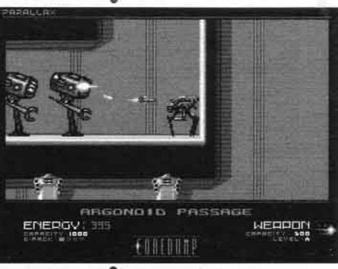
El juego será distribuido por Stichting Sunrise y por supuesto por nosotros.

Jesús Tarela



Casa: Parallax, 1997
Tipo: Plataformas
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 1x1DD (promo)











Opinión

Opiniones, críticas, reflexiones, ... Podéis enviar vuestras cartas a la dirección del Club o bien a nuestra dirección de correo electrónico: hnostar@ctv.es

El espíritu MSX nunca muere

Javier Dorado

Los lectores del número anterior de la revista debieron quedar un tanto sorprendidos (desde luego, yo me quedé bastante sorprendido) al leer un artículo de Diego Millán en el que se me achacaban una serie de cosas que según él había dicho yo, o intentado decir, sobre la ya desaparecida revista MSX-Spirit y las personas que la hacían, en otro artículo, a su vez anterior al que él mismo escribió en el número 39 de la revista Hnostar. Pero antes de seguir enmarañando este asunto, quizás sea mejor poner en antecedentes a los atentos lectores de cuándo comenzó toda esta grotesca situación.

Todo parte del último número de la revista MSX-Spirit en la que desgraciadamente (la desaparición de cualquier revista que defienda el MSX es siempre una desgracia) se anunciaba que MSX-Spirit, no se editaría más. En este último número los redactores de la revista daban una explicación de por qué se dejaba de hacer la revista y entre las diversas opiniones explicativas me llamó la atención la de Javier Soto Doval que, según reza al principio de la revista, ocupa (ocupaba, mejor dicho) el cargo de redactor jefe.

En su artículo se decía, según recuerdo, que él personalmente dejaba el MSX porque ya no creía en su futuro; ni siquiera pensaba que los MSX de hoy tuviesen el "espíritu" del principio que tantos y tantos buenos juegos nos había dado. Se decía, además, que ahora debía buscarse ese espíritu en las nuevas consolas. Se continuaba afirmando que todo lo bueno había quedado atrás y que el MSX era un sistema estancado y que no iba a durar mucho más...

En fin, un artículo bastante demoledor que, por venir de quien venía (no olvidemos que era redactor jefe de la revista) cobraba, si cabe, mayor fuerza e impacto. Cuando terminé de leerlo me sentí bastante deprimido, y me hice algunas preguntas: ¿Tenía razón?, ¿había quedado todo lo bueno atrás? ¿Era mejor meter el MSX en un armario y comprarse una consola? Después de reflexionar un tiempo bastante largo, comprendí realmente que todo depende del cristal con que se mire y, aunque mi tocayo aparentemente tiene razón en lo que dice, no menos cierto es que mientras lo usuarios sigan con el MSX, el futuro del sistema es algo que aún tiene que escribirse.

De modo que decidí dar mi opinión en Hnostar sobre todo esto, no como una crítica a la ya desaparecida MSX-Spirit ni tampoco a sus redactores, ni siquiera a Javier Soto Doval, sino que únicamente intentaba rebatir unas opiniones que, aunque aparentemente son correctas en su enunciado general, son expresión, a mi entender, de un punto de vista un tanto pesimista.

Y eso fue lo que hice, esa fue mi única intención, rebatir unas opiniones particulares, que en nada implicaban a la revista MSX-Spirit ni a las personas que la hacían. Pero, al parecer, Diego Millán malinterpretó no sólo el artículo sino también aquello que yo pretendía decir con él (imagino que en su confusión yo tengo algo de culpa por no haberme sabido expresar con la debida claridad). Pero también tengo la seguridad de que Diego Millán únicamente se quedó con la forma y no con el fondo de lo que mí artículo realmente quería comunicar a todos los lectores de la revista.

Bueno, y aquí nos encontramos ahora. Por mi parte doy por zanjado todo este asunto y no pienso volver a incidir en él ni en la revista, ni en ningún otro lugar.



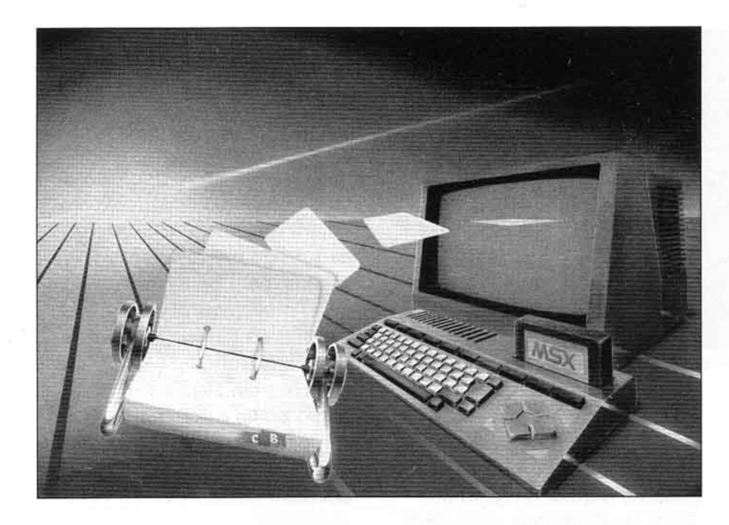
Uno de los primeros anuncios de un MSX Yamaha –YIS 503– en una revista japonesa en febrero de 1985

El MSX en la Red

Antoni Burguera

El MSX está en la red, y uno no se da completa cuenta de ello hasta que la visita. Es tal la cantidad de información, y tan variada, que en los casi dos años que llevo accediendo a Internet aún no he visto ni una pequeña parte de lo que hay.

El otro día decidí que buscaría información (en la red) sobre proyectos actuales relacionados con el MSX, y me sorprendió ver el movimiento que hay, no sólo de clubs y reuniones, sino de actividades que requieren una buena formación y una gran pérdida de tiempo muchas veces de forma poco agradable. Me refiero a la construcción de nuevo *soft* y *hard*, y a trabajos



tan arduos como la confección de revistas y *fanzines*.

Comencé a navegar por el MSX-Resource Center (*http://www.msx.org*), imagino que de sobras conocido por todos los usuarios de MSX que se han adentrado en Internet alguna vez. Desde allí accedí a la página del grupo Abyss, en la cual hablan de sus proyectos, todos ellos asombrosos, juegos de acción y de rol para MSX-2, 2+ y Turbo R, algunos preparados para funcionar con GFX9000 y OPL4. Había (hay) muchísimas más páginas de desarrolladores de MSX, aunque sólo visité la de Abyss porque en ese momento la tentación era demasiado fuerte: tenía que visitar la sección de homepages, de páginas de usuarios.

Pienso que desde hace tiempo el alma del MSX, su motor, no son las grandes (ni pequeñas) empresas, ni siquiera los clubs. No, el auténtico motor que mantiene vivo al sistema son los usuarios, así que visitar las páginas de los usuarios es visitar el verdadero santuario del MSX.

Recuerdo una página sobre algunos juegos antiguos de Konami, recuerdo que había nuevas pantallas para el *King's Valley II* (qué gran juego). Visité también muchas páginas con juegos clásicos de MSX que podías bajarte y trucos. También me encantó encontrar un gran fichero con el manual en inglés del *Solid Snake* y más información sobre el juego. También utilidades como un conversor MSX-PC de juegos MSX al PC, un diseñador gráfico de MSX sobre PC,...

Lo que más recuerdo del MSX son las músicas. En aquella época en que la calidad de sonido no era muy alta (me refiero a la época del PSG), los desarrolladores se esforzaban en encontrar buenas melodías. ¿Quién no recuerda la música del *Nemesis*? ¿y la del *Usas*, o el *Vampire Killer*? Quizá por eso, porque las músicas del MSX eran fantásticas, disfruté bajandome ficheros MIDI de juegos de MSX. Los hay a montones y todos valen la pena.

Con todo esto no quiero sino aconsejar a todo aquel que tenga acceso a Internet que se pase por las páginas de MSX, porque vale realmente la pena.

¡Más madera!

Javier Dorado

Si alguien me hubiese dicho hace un par de años que llegaría el día en que el soft MSX español estaría por encima del holandés, le habría tomado por un loco, pero la realidad está ahí y es indiscutible. En los últimos meses, mientras que en España muchos usuarios han decidido lanzarse "al ataque" sacando cosas bastante buenas, y seguramente en el futuro aún las veremos mejores, en Holanda parece que han sufrido un colapso y hace ya varios meses que no sabemos de ninguna producción nueva, y eso que tenían cosas bastante buenas en "cartera" como el "Micro Mirror Men" o el patch del "Snatcher".

Sin embargo, por las razones que sean, la producción parece que se encuentra "parada". Es posible que simplemente estén esperando la feria de turno para sorprendernos con una avalancha de cosas nuevas, pero si es así, es que se han olvidado de que para mantener un sistema en marcha es necesario "alimentarlo" con nuevos productos con frecuencia y no cuando se celebre tal o cual feria, por muy importante que sea.

Sin embargo, en nuestro país estamos haciendo las cosas bien, y lo digo con orgullo. Hacemos juegos y los hacemos con calidad, cuidando los gráficos y dotando a los juegos de su correspondiente scroll y músicas e incluso en el embalaje se nota un altísimo nivel de calidad.

Las razones de este auge del soft español creo que son varias. Para empezar, los holandeses han demostrado que se puede hacer soft para MSX y obtener un beneficio con ello. También está el hecho de que la gente parece haber comprendido que la piratería es un cáncer para nuestro sistema y por eso las ventas de soft en nuestro país han aumentado. Por otro lado, los programadores han comenzado a cooperar, cada uno en aquello en lo que tiene más experiencia, por lo que hacer un juego ya no es tarea de uno sólo, sino de un equipo... Creo también que nuestra revista es un escaparate excelente, que no sólo permite dar a conocer todo lo que se está haciendo, sino que también tiene una distribución eficaz de los productos realizados, con lo que la gente se anima a comprar, sabiendo que va a recibir un producto con garantías.



Los holandeses han demostrado que se puede hacer soft para MSX y obtener un beneficio con ello



Todo esto hace que se esté creando un buen ambiente para que la gente se anime a hacer cosas nuevas sabiendo que una vez realizado el producto éste se puede vender con facilidad.

Estoy seguro de que en el futuro vamos a ver cosas muy buenas hechas en nuestro país, juegos que con un poco de esfuerzo pueden llegar a tener la calidad de los clásicos japoneses. Pero para que ese futuro prometedor llegue es necesario que todos "arrimemos el hombro" programando, distribuyendo y comprando.

El renacer de un clásico

Antoni Burguera

Aunque Konami ya no trabaje sobre MSX, sí va a ayudar a mantener vivo aquello de lo que se ha venido hablando en esta revista últimamente: el espíritu del MSX. Y va a hacer esto resucitando a los verdaderos clásicos del videojuego, sobretodo, del videojuego de MSX. Estoy hablando del *Nemesis* y del *Solid Snake*, que pronto van a aparecer en formatos no MSX.

De las dos noticias, tal vez la del *Nemesis* sea la menos importante. Según parece van a sacar una nueva versión del clásico, aunque no creo que tenga mucha relevancia, dado que el juego ya no aporta nada nuevo. Si bien es cierto que en su momento fue un juego innovador, y que muchos desarrolladores copiaron su estructura, la nueva versión da vueltas sobre lo mismo; de forma que imagino que pasará algo desapercibido, o será carne de nostálgicos (¡como yo mismo!)

La noticia del *Solid Snake* me parece más importante, porque este juego consiguió su merecida fama desde el MSX (contrariamente al *Nemesis* que se dio a conocer en las recreativas). Además, no se trata de volver a hacer el *Metal Gear* sobre una plataforma más moderna, sino de un nuevo *Metal Gear*. El título del juego es *Metal Gear-Solid* (no se han matado mucho...). Como todo en este mundo la noticia tiene su parte buena y su parte mala. Empezaré por la mala para así terminar el artículo con buen sabor de boca.

Parece ser que se ha simplificado el juego, sobretodo en argumento. Los que conozcan el *Solid Snake* sabrán lo complejo, y sobretodo ingenioso, que es su argumento, como los personajes van apareciendo durante el juego, y el sorprendente final con el Big Boss (Sean Connery para los amigos). Bien, según la información que muestra Konami en su web el nuevo argumento es este: Fox Hound amenaza con destruir el planeta (o algo así) con una bomba nuclear si no se satisface su petición (vete a saber cual es esa petición). *Solid Snake* tiene 24 horas para arrasar a Fox Hound, etc, etc.. Demasiado simple, ¿no?

Vamos, se cumple aquello de que a medida que las máquinas mejoran el ingenio decrece: con el MSX, sin demasiadas virguerías técnicas, hacían maravillas de juegos, muy trabajados y pensados. Hoy se da el trabajo a la máquina, y el equipo creativo se pasará el día haciendo los crucigramas del periódico...

La parte buena es respecto al desarrollo del juego, que será en perspectiva tridimensional, lo cual me parece adecuado: ¿qué mejor forma de hacer realista un juego de espionaje táctico que ofrecer la misma perspectiva que si estuvieras ahí? ¿os imagináis pasearos por la fortaleza de Fox Hound, o hablar con Roy Kyanbell como si estuviera ahí?

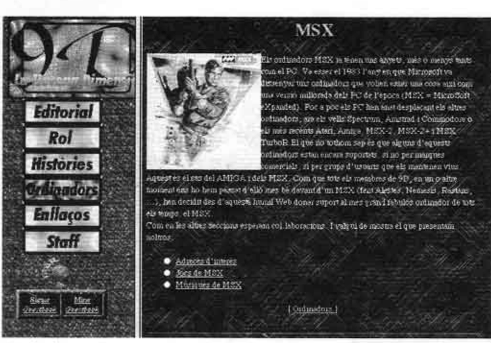
Otro punto positivo a destacar es que Konami, en su *web*, habla del MSX. Sí, en toda una *web* sobre juegos de última generación con "turbo no se qué" y aceleradora *Open GL* para *Matros Centenium* se habla de nuestro MSX... es que en el fondo son humanos (quién lo diría) y no pueden olvidar a la máquina que les lanzó al éxito.

Bueno, esto es todo por ahora. Me bajé algunas imágenes de la página de Konami, y si alguien quiere verlas, además de visitar la página de Konami, puede visitar la mía (publicidad, publicidad...), que está en *http://www.geocities.com/Area51/Dimension/9812*. La página está en catalán y hay otros temas además del MSX pero no cuesta nada encontrarlo. Incluso podéis mandarme un *e-mail* y os mando las imágenes (no hace falta que metáis sellos electrónicos en el sobre virtual).

¿Compatibles?

Javier Dorado

Los MSX2 nacieron bajo el concepto Japonés de lo que debe ser un ordenador personal: buenos gráficos y buen sonido; lo indispensable para que funcionase con todo tipo de soft, especialmente juegos. Otro tipo de periféricos, como pudieran ser discos duros o puertos de comunicaciones, fueron considerados muy por encima por varias razones. Una de ellas es que una máquina, que fue diseñada básicamente para jugar y funcionar con pequeñas utilidades, no necesitaba este tipo de extras. Otra razón es que estas ampliaciones



Web de Toni: www.geocities.com/Area51/Dimension/9812

habrían encarecido el producto, innecesariamente (recordemos cuánto costaba entonces un humilde disco duro de 30 megas). Además en aquella época, recién salidos de los juegos en cintas de casete, un disquete de 720kb parecía tener una capacidad ilimitada de almacenamiento, por lo que tener un disco duro conectado a un MSX2 parecía un lujo del todo innecesario.

Pero en Europa tenemos un concepto distinto de lo que un ordenador debe ofrecer al usuario. Así, cuando los primeros MSX2 aparecieron, enseguida se



...en el fondo son humanos (quién lo diría) y no pueden olvidar la máquina que les lanzó al éxito



notó que una de sus carencias básicas era que funcionase con un procesador de 8 bits, razón por la cual el MSX2 no tuvo una aceptación grande. Luego, con el tiempo y a medida que el mundo de la informática se fue desarrollando y los precios abaratándose, los usuarios a nivel europeo comenzaron a implementar periféricos en su ordenador, que en un primer momento no fueron previstos, como discos duros.

Hasta donde yo sé, ASCII nunca dictó unas normas de cómo debería ser un controlador para discos duros; sin embargo, este periférico fue implementado desde la aparición misma del MSX2. Philips por ejemplo, sacó varios controladores, no sé si a nivel experimental o comercial, y en una fecha tan temprana como 1988 varias empresas fabricaban controladores para discos duros SCSI a nivel comercial para MSX2. En cuanto al mundo de las comunicaciones, ASCII sí dictó unas normas claras para este tipo de conector y se fabricaron prácticamente por todas las empresas que se dedicaban al MSX. En cuanto a las ampliaciones de memoria, siguieron el mismo proceso, normas dictadas por ASCII, de modo que cualquier fabricante sabía a qué atenerse respecto a su montaje y su compatibilidad. Los expansores de slots también debían ser fabricados según las normas dictadas por ASCII y, de hecho, dispongo de esquemas de cómo construir un expansor de slots, que la misma ASCII diseñó hace algunos años.

Por tanto, creo que sería una burrada decir que un disco duro, un expansor de slots o una ampliación de memoria no son parte del MSX, ya que todos ellos,fueron construidos según las normas dictadas por ASCII o por cualquier empresa con licencia para fabricar productos MSX. Pero cuando las grandes compañías abandonaron el MSX y ASCII dejó de cumplir su función de "guardiana del sistema", se creó un importante vacío, a saber: quién dicta ahora unas normas para garantizar que lo que se fabrica siga siendo realmente un producto MSX, cómo evitar que el estándar llegue a romperse cuando en distintos lugares se fabriquen productos que cumplen la misma función, por ejemplo una tarjeta gráfica, pero que resultan totalmente incompatibles entre ellas...

Mi opinión es que serán los propios usuarios quienes "pongan las cosas en su sitio", aceptando únicamente aquellos productos que por su relación calidad-precio merezcan realmente la pena, pero para que esto ocurra es muy importante que los usuarios tengan acceso a estos productos aunque se fabriquen en países tan alejados como Japón o Brasil. Fomentando la competencia dentro del MSX, fomentamos también productos de mejor calidad y precios más asequibles.

Future Disk 29

Javier Dorado

La verdad es que yo no conocía mucho acerca del FutureDisk. Sabía, eso sí, que era una diskmagazine holandesa, bastante famosa en aquel país, y poco más. De modo que cuando el club me ofreció la oportunidad de suscribirme, la aproveché. La suscripción cuesta 3.000 ptas. y a cambio recibes seis discos (un año).

Pero, ¿qué es FutureDisk? FutureDisk es el magazine en disco más antiguo de Europa. Se edita desde 1992 y ha dejado atrás otras magazines de calidad excelente, pero que no pudieron soportar el paso del tiempo, como las BCF's.

Tiene una estructura similar a los discos de MsxFan. Primero se carga una pantalla de presentación estilo "PinkSox" y luego, al pulsar una tecla, entramos en los menús de la revista. Estos menús son variados y tenemos desde


Stand de FutureDisk en la feria de Tilburg de 1996

las típicas imágenes eróticas de marcado estilo japonés (por cierto, que en este número 29 hay una imagen en screen 7 de 512x412, realmente impresionante), tenemos también las típicas promos de juegos o utilidades, menús musicales para el MoonSound, etc.

Pero lo más importante del FutureDisk es la sección de editorial y artículos, donde podemos encontrar las últimas noticias del sistema, incluido Japón, donde parece que los editores tienen excelentes relaciones. Hay también una sección dedicada a Internet donde podemos enterarnos de lo que se puede encontrar en la red que se relacione con el MSX. Hay también una sección dedicada a los juegos de próxima aparición y más, mucho más...

El club Hnostar ha llegado a un acuerdo con FutureDisk para que su fanzine se distribuya en España y para hacer el magazine más accesible a los usuarios de nuestro país. Se incluye, al tiempo, una parte en holandés y otra en inglés, que es su equivalente, y es posible que en el futuro, si las ventas en nuestro país son buenas, se introduzcan incluso textos en Español.

Bien, pues esto es básicamente el FutureDisk, una diskmagazine holandesa muy bien hecha. Se nota en este sentido la experiencia acumulada durante años, con un contenido que aprovecha al máximo el espacio en el disquete. FutureDisk es una buena oportunidad para tener línea directa con Holanda y estar informado de todo lo que allí se prepara, de modo que si quieres estar al día del mundo MSX holandés, suscríbete, aún estás a tiempo.

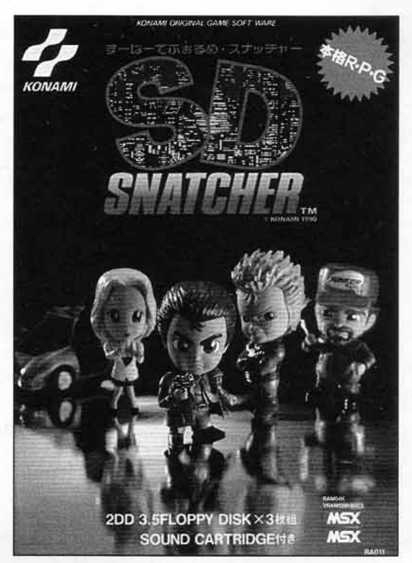
Más traducciones

Javier Dorado

Para todos resulta evidente que la producción de programas para MSX,ya no es lo que era. Por un lado, las grandes compañías japonesas ya ni recuerdan que una vez hubo un ordenador llamado MSX y, por otro lado, el soft holandés que, por decirlo de algún modo, se había convertido en la gran esperanza de todos los usuarios, hace ya meses que no produce nada que merezca ser comentado y los grandes proyectos con los que todos nos ilusionábamos, como el "Micro Mirror Men", se han quedado en eso: "grandes proyectos". Sí es verdad que en este tiempo se han visto cosas que merecen ser resaltadas como el "Tetris 2" o el "No Name" y es muy posible que para cuando los lectores de la revista tengan este artículo en sus manos, el "Sonyc" ya nos esté maravillando. Pero no es suficiente. Al menos, para mí no lo es...

De ahí la importancia que tiene recuperar viejos éxitos del sistema que por estar en japonés entraban en la categoría de "injugables",o bien no se podían disfrutar al máximo precisamente por eso, por estar en japonés. El grupo holandés Oasis se dio cuenta de esto y sacó una buena cantidad de traducciones como el "Xak 2" o el "SD Snatcher". Precisamente trabajaban en el antecesor del "SD Snatcher", es decir, el "Snatcher", cuando este grupo cayó en el silencio más absoluto. A estas alturas ignoro por completo si siguen trabajando en el "Snatcher" o lo han dejado. Afortunadamente en España también tenemos gente como Manuel Pazos o Teo López que "controlan" japonés y siguen en la "brecha".

De Manuel Pazos poco se puede decir. Su traducción del "Dragon Slayer VI" tenía una gran calidad. También tradujo el "SD Snatcher" al español y ahora le ha tocado el turno al "Metal Gear 2". Su traducción, como siempre, es de gran calidad, como el disquete en el que viene el juego traducido, que lleva una etiqueta en color con el héroe del juego. Y de Teo qué voy a decir, se ha superado a si mismo traduciendo ni más ni menos que el "Princess Maker". Pe-



ro además lo ha hecho con disquetes con etiquetas en color, caja con carátula, manual... total, una maravilla de calidad y buen hacer.

Es una gran oportunidad poder conseguir estos juegos por un precio irrisorio si tenemos en cuenta las horas de diversión que pueden proporcionar y además, tan importante como divertirse, es apoyar a la gente que se esfuerza por traducir los juegos japoneses ya que al hacerlo apoyamos también las nuevas traducciones del futuro, que aún quedan muchos juegos esperando desvelarnos sus secretos como el "Xak I", el "Death of the Brain", el "Eastland Campaing", "Burai"...

mercadillo del usuario

VENDO el "Libro Gigante de los juegos para MSX", por 2000 ptas. Llamar al tel. (968) 51 65 53 ó escribir a:
José García de las Bayonas
c/. Mulhacén, 10 - 1° B
30310 Cartagena
(Murcia)

VENDO Philips 8245 ampliado a 2+ y con el Z-80H, más minitorre de PC con el Scart Switch instalado internamente, más interface IDE y disco duro de 120Mb, más tarjeta GFX9000, todo con cables y en perfecto estado, por 80.000 ptas. Interesados, preguntar por Paco.
Tel. (96) 330 72 17

VENDO los siguientes cartuchos MegaRom para MSX2: "Usas", "Scramble Formation", "Super Tritorn" y "Garyvo King", todos en perfecto estado, a 1000 ptas. cada uno. También vendo el "Bastard" original en disco. Todos están con la caja y manuales originales. Interesados, contactar con:
Alfonso Díaz Puentes
Cabana, Barreiras n° 63
15590 Ferrol (Coruña)
Tel. (981) 32 72 21

VENDO MSX2 Philips NMS 8250. regalo más de 200 disquetes, entre ellos: "Xak 2", "Xak, The Tower of Gazzel", "Rune Master 3", "Ys 3", "SD Snatcher"... También regalo el cartucho "Nemesis 1", libros y revistas. Todo, por 20.000 ptas. Además, vendo MSX1 Sony HB20P con infinidad de juegos, y regalo casete Sony SDC600S (doble velocidad), por 10.000 ptas. También vendo impresora Citizen Swift-9 (con funda), prácticamente nueva, precio a convenir. Interesados, llamar al tel. (93) 30 30 237. Preguntar por Toni (llamar sólo al mediodía).

COMPRO tarjeta GFX9000 (de 2ªmano). Enviar ofertas.
Iván Alonso
Paseo J. Maragall, 15 2°
08850 Gavá (Barcelona)
Tel. (93) 662 86 08

COMPRO cartucho FM PAC. Interesados en preguntar por Lolo en el teléfono (93) 790 57 25

COMPRO ratón de MSX y también cartuchos de MSX. Enviar ofertas a:
Jon Gutiérrez Rubio
c/. Santiago,n°18, 4° dcha.
01003 Vitoria (Álava)
Tel. (93) 662 86 08

VENDO Sanyo MSX2+ Wavy 70FD (256 Kb RAM), con discos, manuales y embalaje original, por sólo 30.000 ptas. Ponerse en contacto con Francisco Javier Torreblanca en el tel. (907) 63 20 14 (móvil, dejar recado y número de teléfono). Ó escribir a:
c/. Carraca, 1 - 3° A
29011 Málaga

VENDO cartucho original ALADIN DTP. Interesados contactar con Rafa Corrales en el tel. (91) 463 83 24

VENDO ampliaciones de memoria 256Kb para Music Module y también memorias SRAM de 512Kb para Moonsound. Precio muy económico. Santiago Herrero.
Tel. (921) 57 70 18

VENDO MSX1 por sólo 2.000 ptas o cambio por cartucho que me interese. Preguntar por Lolo en el teléfono (93) 790 57 25

VENDO cartuchos de Konami: Kings Valley 2 (MSX1) por 4.500 ptas, Penguin Adventure por 2.500 ptas., y otros cartuchos varios.
Lolo. Tel. (93) 790 57 25

I'M LOOKING for MSX users who want to exchange software with me. I have a complete list on disk.
Omnium
Postbus 24
7038 ZG ZEDDAM
The Netherlands

I'M LOOKING for some MSX magazines from "MSX Club de programas" Nr. 77 and 78, etc. Please, let me know as soon as possible if you have those magazines and what you want for them. Write to:
Omnium
Postbus 24
7038 ZG ZEDDAM
The Netherlands

DESEARÍA contactar con otros usuarios para el intercambio de software, hardware, información, etc. Contactar con:
José Plácido Rafanelli
R/.Leopoldo de Oliveira,68
Jardim América - Jaú - SP
17210 - 740 BRASIL

SE VENDE impresora Philips NMS1421, MSX2 Mitsubishi y Philips NMS8245. Interesados ponerse en contacto con el Club.

COMPRO Music Module de Philips, FM Pack, RS232c y cartucho "Nemesis 3". Interesados, enviar un e-mail: topgun@ocea.es o llamar al tel. (939) 927720 (noches).

BUSCO interfaz RS232C para MSX, preferiblemente gente de Barcelona.
Javi Lavandeira Montes
luznet@lix.intercom.es
Fidonet: 2:343/163
BBS: (93) 468 24 61
ó (93) 468 18 77

VENDO MSX2+ Sanyo Wavy 70FD con 256kb de RAM y cable RGB. Incluyo caja y accesorios originales y todo se encuentra en perfectísimo estado de conservación. Lo dejo todo por tan sólo 40.000 ptas. LLamar a Javi al tel. (93) 3970340 ó enviar un email a:
pmjavier@mx3.redestb.es

DESEO contactar con usuarios de MSX. Interesados escribir a:
Iván Sandoval
c/. Alfonso Sala,145, 2-1
08202 Sabadell
(Barcelona)

BUSCAMOS grafista para realizar todo tipo de programas. No importa que trabaje desde otro tipo de ordenador ya que podemos traspasar los gráficos a MSX.
Cibertouch
Apartado de Correos 145
46870 Ontinyent
(Valencia)
Tel. (96) 238 61 71. Preguntar por Paco (hijo).

VENDO MSX2+ Sanyo con 2 unidades de disco y 512Kb RAM, en perfecto estado, por 65.000 ptas., Music Module por 10.000 ptas, MegaSCSI 256Kb por 25.000 ptas (incluyo cable para Zip).
Eloi Solá
Apdo. de Correos 14
25730 Artesa de Segre
(Lleida)
Tel. (973) 40 01 25

COMPRO MSX2 NMS8280, preferiblemente modificado a MSX2+ o con dos unidades de disco. También compraría cartuchos, revistas, juegos originales en disco, y CDs de música MSX. Asimismo, vendo ordenador MSX2 Sony F9S por 10.000 ptas. o cambio



Miri Software MSX Computer System Italy
Via Indipendenza, 44 • 40018 S. Pietro in Casale (BO) • Italia
Tel./fax 051 817157
e-mail: miri@acronet.it http://Frengo.dragonfire.net/MSX.HTM

CATALOG PRODUCTIONS FOR MSX SYSTEM

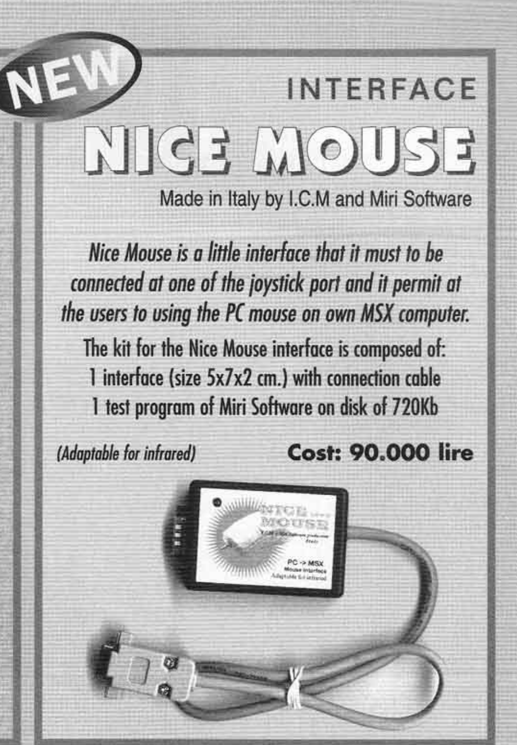
MSXDOS2.2 Cartridge + 2 disk (Miri)............Lire 50.000 - U$30
SUPER DTP ALADIN Cartridge......................Lire 80.000 - U$47
KIT Colour for MSX printer..........................Lire 50.000 - U$30
KIT 256 Kb for Music Module (Miri)..............Lire 75.000 - U$45
KIT 7Mhz (Miri)...Lire 75.000 - U$45
SCSI Interface (Miri) (nextly)..........................Lire 110.000 - U$65
IDE Interface (Gilvad).....................................Lire 80.000 - U$47
Nice Mouse Interface......................................Lire 90.000 - U$53
CABLE SCSI/IDE..Lire 15.000 - U$9
CABLE A/V for monitor.....................................Lire 10.000 - U$6
CABLE for connection 225w.NMS8245..........Lire 5.000 - U$3
CABLE " " drive PC to NMS8245..........Lire 10.000 - U$6
SCANNER PC B/W for MSX...........................Lire 90.000 - U$53
MSX SCANNER Interface (Miri).......................Lire 90.000 - U$53
Slotexpander 4x Made in taly (G.DOS)..........Lire 120.000 - U$70
Eproms copier for MSX (Padial).....................Lire 150.000 - U$90
VDP 9958 for MSX2+ transformer (Miri)........Lire 80.000 - U$47
CD-ROM 'CD SPECIAL' 101 programs..........Lire 40.000 - U$24
CD-ROM 'CD-ROMSX' 1000 programs..........Lire 50.000 - U$30
CD-ROM 'MSXWORLD DATA VOL1'.............Not available

Spare parts for computer NMS8245 of kit assembly:
-Feeding..Lire 20.000 - U$12
-Mother board.................................Lire 30.000 - U$18
-Video group...................................Lire 20.000 - U$12
-Keyboards.......................................Lire 30.000 - U$18
-External box original.....................Lire 20.000 - U$12
-Drive to PC.....................................Lire 60.000 - U$35
-Drive MSX original.........................Lire 40.000 - U$24
-Connector for drive to PC...............Lire 10.000 - U$6

Do you want make alone a computer MSX2 NMS8245? Ask the kit you'll find a new world and you'll be very happy when your computer will act really. Lire 130.000 - U$77

TRANSFORM YOUR MSX2 NMS8245 IN MSX2+
For make the transformation you must send Lire 150.000 - U$90 + postage. The work is guaranteed within 15 days.

Cost of shipment (no air-mail). Europe only:
0~1 kg.: 28.000, 1~2 kg.: 32.000, 2~4 kg.:lire 40.000



por material MSX.
Antonio Pineda
Travesía de Vigo, 217
5º pta.108
36207 Vigo
Tel. (909) 84 17 47

VENDO MSX2 NMS8250, más revistas, disquetes, libros y cartuchos, por 20.000 ptas. Gastos de envío no incluidos. Negociables.
Pedro Benítez.
Tel. (93) 796 05 37

VENDO MSX2 Sony HB-F700S, 256Kb RAM, con slots estropeados, unidad de alta densidad acoplada en el exterior, ratón, manuales, embalaje original, cable A/V, todo por 9.000 ptas. más gastos de envío.
Juan C. Martín Lanzas
Tel. (95) 254 48 05
(de 16 a 20h).

VENDO ratón Philips por 3000 ptas. También vendo varios cartuchos de MSX. Consultar lista y precios.
Julio Gracia
C/. Sicilia 95, entlo. 1ª
08923 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)

VENDO teclado maestro para Music Module de 5 1/2 octavas, con cable largo para conectar al cartucho. Precio a convenir. Raúl. Tel.(91) 711 21 69.

VENDO MSX2 Mitsubishi ML-G3 con 256Kb RAM, disquetera y SCC. Contactar con Maxi, en el tel. (929) 51 77 99

COMPRO cartucho SD-Snatcher y Parodius. Además también estoy interesado en intercambiar algunos cartuchos con otros usuarios. Paco Vera.
Tel. (93) 783 48 58

COMPRO cartucho FM PAC. Enviar ofertas a:
Fco. José Suárez Hdez.
Tel. (922) 63 76 97

Vía Internet

INTERESADO en conseguir ficheros para el emulador fMSX para PC. Necesitaría .ROM ó .DSK. Ofrezco más de 50 de ellos: Xak2, Xak3, Aleste 2, Nemesis 3, etc. Contactar con:
J. José Ferrés
i42fesej@uco.es

COMPRO cartuchos para MSX y MSX 2. Estoy especialmente interesado en cartuchos de Konami.
Alfredo Barreiro
alf@sneezy.tid.es

I'M LOOKING for the schematic diagram for the computer SpectraVideo SVI-738. Artur Lesny.
toudi@polbox.com

COMPRO ordenador MSX2 o superior.
Escribir a Alexandre (Brasil)
alexandrefm@hotmail.com

VENDO ampliaciones de memoria externas de 1Mb RAM por 10.000 ptas. ¿Estás interesado en el ACC-NET? Pues contacta conmigo. Angel Cullá.
aculla@ctv.es





EL CLUB INFORMA

Sunrise Hardware Service

Recientemente nos enteramos, sorprendentemente y a través de Stichting Sunrise, que este grupo holandés ha cesado sus actividades. Desde hace meses, sin motivo ninguno, Rob Augusteijn, uno de los creadores del grupo, no se dirige a nosotros. Este grupo nos debe bastante dinero, ya que como algunos recordaréis, estuvieron distribuyendo nuestra revista en Holanda, vendiendo bastantes ejemplares en las ferias de Zandvoort y Tilburg. Además, algunos usuarios holandeses enviaron dinero a este grupo para pagarnos cartuchos, CDs de audio, etc. Nosotros, de momento, no hemos recibido ni una sola peseta de ellos. Y lo peor de todo es que algunos habéis enviado material para que os lo reparasen, incluso hay un usuario que envió un Turbo R, y desde hace meses tampoco obtienen ninguna respuesta. Nosotros estamos intentando, por todos los medios, tanto recuperar nuestro dinero como el material de estos usuarios, esté reparado o no.

Falsas ilusiones

En el pasado número 37, en el artículo de MSX Brazilian Team, se citaban una serie de juegos realizados por MSX Junior (Copa do Brasil, Zico, Ayrton Senna GP Master,...). Después de algún tiempo nos enteramos que nadie tenía esos juegos, y según nos contaron Maglione Salas estafó a varios usuarios enviando discos vacíos supuestamente conteniendo dichos juegos. Lo más curioso fue leer posteriormente en medios brasileños nuevamente información sobre dichos juegos, así que nadie se engañe. Para nosotros, dichos juegos no existen, sólo en la mente de su autor...

Interfaces IDE

Por fin, después de una enorme paciencia y espera, ya están en camino los interfaces IDE corregidos. Al cierre de esta revista no los hemos recibido, pero nos han confirmado el envío, por lo que cuando leas esto ya deríamos tenerlos. ¿Por qué tanto retraso? Nosotros tampoco lo entendemos, pero lo que está claro es que algo sucede con Henrik Gilvad, no es la misma persona que nosotros conocimos hace años; ha cambiado, quizás debido a su trabajo, pero al menos creemos que deberían dejar las cosas bien claras. Henrik tiene además dos Moonsounds que nosotros le enviamos hace meses (irá para un año...) y todavía no nos los ha devuelto, aún sabiendo que nosotros se los estamos pidiendo. No entendemos el motivo, y como esto no entendemos otras tantas cosas sin sentido que están ocurriendo en los últimos meses, que no hacen más que ocasionarnos todo tipo de problemas. Lo que está claro es que algo no marcha bien. Volviendo al tema de los interfaces IDE, decir que uno de los retrasos se debió a que Sunrise Swiss envió un centenar de chips a Henrik por correo urgente, y el servicio de aduanas de Dinamarca no dejó pasar la mercancía, por lo que hubo que esperar a que el paquete fuese devuelto al remitente y volver a enviarlo por correo normal. Claro que la historia aún no ha terminado, hasta que recibamos los interfaces y comprobemos que están perfectamente.

Este problema ha supuesto que Sunrise Swiss paralizase la producción del GFX 9000 mientras no se solucionase todo. Incluso hubo un momento es que la situación se complicó un poco, pues Sunrise Swiss nos comentaba personalmente su decisión de abandonar el sistema, seguramente ante la imposibilidad de dar soluciones. En nuestra opinión, Sunrise Swiss debería buscar más gente, no depender exclusivamente de de Henrik Gilvad. Henrik incluso llegó a comentarnos que él quería dedicarse a desarrollar nuevo soft y hard, pero no a las reparaciones pues le quitaba mucho tiempo.

Ya está disponible el Video9000

Se trata de la última producción de Sunrise Swiss, y quizás tambien la más costosa debido a la poca cantidad de unidades que se piensan vender. En realidad, el Video 9000 es obra de un holandés, Koen van Hartingsveldt, quien tuvo que pagar de su bolsillo muchos miles de pesetas (apoyado también económicamente por Stichting Sunrise). Este holandés, no sólo fabricó y diseñó la placa, sino también todo el software que lo maneja, sin contar con ningún tipo de ayuda. Sin embargo lleva el sello de Sunrise Swiss, quien pagará finalmente el coste global de todo. Esto hace encarecer enormemente el producto, por varias razones, una que Koen tuvo que comprar la mayoría de los componentes en tiendas de electrónica de su localidad, cuando seguramante se podrían haber conseguido más baratos importándolos directamente; y que Sunrise Swiss venderá el producto sacando un beneficio para poder afrontar el coste de producción de futuros desarrollos, etc. Así que el precio final del Video9000 se pone en más de 40.000 ptas, y hay que añadir los gastos de envío, además de tener que enviar el propio Graphics9000 a Holanda para que Koen haga la instalación.

Se ha pensado en reunir todos los Graphics 9000 de un mismo país y enviarlos por UPS para mayor seguridad, y después recibirlos de la misma forma. El problema está en que todos estén dispuestos a adquirirlo al mismo tiempo, cosa que uno debe pensarlo bien porque lo que vale no es cualquier cosa. Nosotros ya tenemos uno, os podemos decir que la primera impresión ha sido excelente. Permite digitalizar además de la señal RGB, del propio ordenador, por ejemplo, y la calidad de imagen es perfecta. También es posible digitalizar la señal a través de la señal de video CVBS ó SVHS, disponiendo de un conector para cada uno. Además, permite digitalizar en modo entrelazado, y también dispone de un modo para digitalizar a pantalla completa. La calidad es de lo mejorcito. Aunque en un principio le pedimos a su creador que incluyese la posibilidad de grabar en video directamente, y a éste le pareció muy buena idea, disponiéndose incluso a incluir esta opción, al final nos llevamos la sopresa de que no se hubiese incluido. Al preguntárselo a Koen éste nos comentó que efectivamente no se había incluído, pues lo mejor era hacer el adaptador de RGB a CVBS independiente, y venderlo aparte, pues así mucha más gente se puede beneficiar (los que tienen el GFX 9000 por ejemplo) y comprar este aparato por separado. La idea era que Henrik montase el circuito, pero al final seguramente sea Koen quien lo haga, pues a éste tampoco le agrada mucho la idea de tener que esperar otros ocho meses por el adaptador. Además, ha estado estudiando diferentes chips de video de varios fabricantes, intentando conseguir que este aparato ofrezca la máxima calidad posible de conversión.

Sunrise Magazine

Stichting Sunrise ha vuelto a tener sus problemas, esta vez con MGF, decidiendo finalmente sacar el último número de su diskmazine, que es el #20 y que recibirán todos los suscriptores.

CD con el próximo número

Con la próxima revista, todos aquellos que lo deseen podrán adquirir un CD ROM con programas, demos, músicas, y es posible que en el mismo CD incluyamos pistas de audio normal. El CD estará pensado para ser usuado directamente con el MSX, es decir, nada de ficheros comprimidos, ficheros .ROM o .DSK para utilizar con los emuladores. El precio será de sólo 1.000 ptas. más 200 ptas de gastos de envío por correo certificado. y se enviará conjuntamente con la revista 41.

El próximo número

En este número hemos tenido que suprimir algunos artículos y comentarios de juegos por falta de espacio, o falta de tiempo para prepararlos. Si en estos días navideños disponemos de tiempo, estaremos trabajando preparando ya el siguiente número, para que en esta ocasión esté terminado en el mes febrero. Así pues, esperamos que en esta ocasión las colaboraciones lleguen lo antes posible.

¡QUÉ ME DICES!

La ruleta argentina

Daniel Gallimberti (Buenos Aires) trabaja en una empresa dedicada a la fabricación de ruletas y de las llamadas máquinas tragaperras. Lo que nosotros no sabíamos es que precisamente desarrolló una tarjeta que incluye el VDP9958 que se ha incluido en una ruleta.



La placa tiene como procesador principal un microprocesador de SGS-Thomson llamado ST90T40, que se ocupa del proceso general, está equipada con 1MB de EPROM, 32K de RAM, un circuito de sonido digitalizado, reloj, EEPROM para backup de datos, 2 port serie RS232 y el VDP con 128K de RAM para video. Además posee otro microcontrolador (ST62T65) que se ocupa de manejar el plato mecánico. La máquina tiene además un monitor de video de 33' y seis joysticks para los jugadores.

Daniel nos ha enviado algunas fotos (via Internet), tanto de la tarjeta como de la ruleta. Próximamente Daniel adquirirá un Graphics 9000, quizás nos vuelva a sorprender nuevamente con algún invento...

Postal navideña

Nuestro amigo y colaborador japonés Kuniji Ikeda nos envió una bonita postal, en la que se ven todas las regiones janesas, felicitándonos el nuevo año. ¿Y qué tiene de extraño? -os preguntaréis-. Nada, de no ser que nos sorprendió recibirla en el mes de Octubre (un poco temprano, ¿no?).

Al comentárselo a Ikeda éste nos comentó que él había enviado la postal por correo no aéreo, con la idea de que llegase en la fecha idónea. Pero en su oficina de correos debieron entender que la carta debía ir por avión... aunque él la selló como una carta normal. Es más, la carta la selló un jueves y la recibimos nosotros al lunes siguiente, en sólo 3 días. Basta que uno quiera enviar algo urgente para que tarde semanas en llegar, y cuando uno quiere que el envío se retrase semanas ya véis lo que sucede...

Eso sí, no se os ocurra enviar algo a Japón u outro país por barco pensando en que llegará a su destino en una semana.

Gafas 3D

Los lectores del fanzine italiano ICM se habrán llevado una sorpresa, igual que nosotros, al recibir el ICM#28. Con este número te regalan estas gafas especiales para poder ver la portada de la revista en 3D.

Despega con tu MSX

Estas fotos nos las envía Víctor Sánchez desde la Base Aérea de Zaragoza (aunque él es de Villagarcía). Las fotos fueron tomadas por él mismo durante su trabajo (mecánico de aviones), así que un buen día se fue con su MSX2 Philips y nuestra revista a hacerse unas fotos con el F18 que véis en la fotografía. Vista una de las fotografías podríamos decir que el ordenador de abordo que lleva el F18 es un MSX2...






1998
ENERO
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
FEBRERO
lun mar mie jue vie sab dom
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28
MARZO
lun mar mie jue vie sab dom
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
ABRIL
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
MAYO
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
JUNIO
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
JULIO
Dragon Slayer
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
AGOSTO
lun mar mie jue vie sab dom
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
SEPTIEMBRE
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
OCTUBRE
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
NOVIEMBRE
lun mar mie jue vie sab dom
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24 25 26 27 28 29
DICIEMBRE
lun mar mie jue vie sab dom
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31